TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Año I Número 3 - 350 PTAS



Llega hasta el final de...
TAZMANIA
PRINCE OF PERSIA
DESERT STRIKE
ASTERIX

¡¡AQUÍ DENTRO HAY MUCHO TRUCO!!

European Computer Trade Show
TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO

¿Novedades? ¡¡¡Novedades!!!
FLASHBACK
SUPER KICK OFF
AGASSI TENNIS
KRUSTY'S FUN HOUSE



¡ESPIONAJE!
DESCUBRIMOS TODA LA VERDAD SOBRE EL MEGA CD

Cool Spot
UN TIPO CON MUCHA MARCHA

¡SENSACIONAL CONCURSO! Regalamos 500 Juegos

S,DEMOLEDORAS

S MEGA DRIVE

EGA DRIVE.
na nitidez de imagen capaz de integrar...¡hasta 80 figuras móviles!.
auténtico vértigo...¡7,6 MHZ!.
al gracias a sus 12 "Scrolls" interactivos.
nultáneos! 6 en estéreo y voces digitalizadas.
PRE HAS QUERIDO TENER.
rimer momento. Con 4 juegos incluidos que han arrasado, por sí mismos.
. ¿Se puede pedir más?.

MEGA PACK

INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
WORLD CUP ITALIA
SUPER HANG-ON
COLUMNS
SONIC

MEGA PACK

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

SUPER HANG ON:
¡Ponte como una moto con éste simulador idéntico a la máquina recreativa!. De salida, la opción es tuya: Original, Arcade o Campeonato. Suma puntos en los circuitos de 4 Continentes en 48 fases de alta tensión. Tu pilotaje es decisivo. A más nivel, menos tiempo disponible. ¡Apura las frenadas!. Transforma tu moto para hacerla invencible. Elige música entre 4 opciones super marchosas. ¡La emoción está en un puño!.

WORLD CUP ITALIA:
¡El mayor espectáculo futbolístico de todos los tiempos!. 25 selecciones y terreno de juego a elegir. ¿Campeonato o amistoso?. ¿1 ó 2 jugadores?. Todo vale. Pases medidos. Driblings. Remates de chilena, de cabeza... Increíbles primeros planos que resaltan la acción con todo detalle. ¡Rematadamente divertido!.

COLUMNS:
La versión más moderna y enrollada del viejo "Tetris". Tres modos de juego: Original, Arcade o Flash. 1 ó 2 jugadores. Elige música y nivel de dificultad y ordena las joyas por colores. En horizontal, vertical o diagonal. ¡¡En 100 fases distintas entretenidas a más no poder!!.

SONIC:
¡Descubre la magia del juego más premiado en la historia de los videojuegos!. ¡No hay nada que se le aproxime!. El malvado Dr. Robotnik lo lleva claro.




AQUI TIENES DOS
NUEVOS PACKS
Es la SEGA M
La máquina de diversión más completa y avanzada que existe. Con u
Una velocidad de procesado de
Además, la sensación de profundidad es tot
Y la banda sonora, todo un lujo. ¡10 canales sin
ES LA CONSOLA QUE SIEMP
Y ahora, con los nuevos Packs Mega Drive, puedes jugar a tope desde el p
Y todo, por un Mega preci
SEGA
MEGA DRIVE
MEGA ACCION
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
STREETS OF RAGE
GOLDEN AXE
SHINOBI
SONIC
SEGA
16 BIT
MEGA ACCION
Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:
STREETS OF RAGE:
¡¡Una obra maestra del videojuego!!. El juego de lucha más completo de la historia.
El caos invade las calles. Adam, campeón de Boxeo; Axel, experto en Kárate; y Blaze, maestra de Judo, son tus bazas para enfrentarte al imperio del crimen.
¿A quién eliges?. Usa cañerías, bates, botellas...todo puede ser un arma letal. En opción 2 jugadores, unid vuestros poderes para asestar el golpe definitivo.
La banda sonora, es la bomba.
¡No has oído nada igual en un videojuego!.
SHINOBI:
¡¡Una pasada de acción y realismo!!.
El maestro Ninja que se impone con su magia en todas las consolas de Europa.
Un simple gesto, te protegerá con una "Barrera de fuego", te impulsará con "Super saltos" o invocará un "Dragón de fuego". Usa su temible espada, o diabólicos "Sulikens".
Escenarios super detallados, rotaciones vertiginosas, música vibrante...
¡¡Empuña tu mando y destroza a tus rivales!!. Incluido Spiderman.
GOLDEN AXE:
¡¡ Una fantástica aventura rescatada directamente de las salas recreativas !!.
Y encima, con 2 fases más. Recupera el "Hacha de Oro", con tus poderosos aliados. Cada uno tiene su propia magia:
El Enano, La Magia del Trueno; La Walkiria, La Magia del Fuego; El Guerrero, La de la Tierra.
Recoge las pócimas del camino, haz conjuros mortíferos o escápate a lomos de una bestia infernal. ¿Quieres 2 jugadores?. Tu mismo.
SONIC:
¡Con él, todo es posible!. Endiabladamente rápido. Listo como un zorro. El héroe favorito de millones de videojugones en todo el mundo. Desafía la gravedad con giros de 360º. Saltos espectaculares. Y el scroll más logrado que existe: Horizontal y Vertical a la vez.
¡Una aventura única!.
23.4
+iv



¿TODAVIA NECESITAS UNA RAZON PARA COMPRARTE LA SEGA MEGA DRIVE?

Cuando la realidad se confunde con la imaginación.
Cuando el miedo es un simple eslabón en el espacio.
Cuando el futuro es cuestión de suerte.

FLASHBACK

ESTE JUEGO ES DE OTRO MUNDO

Cuando la realidad forma parte de la imaginación. FLASHBACK, una nueva dimensión en aventuras gráficas.
¡Ha llegado el ROTOSCOPING!. La técnica más avanzada y detallada en software de recreación.
Gráficos poligonales de ambientación sorprendente con total realismo y excepcional calidad.
Animación de los sprites con 24 movimientos por segundo.
Ambiente musical cautivador dominado por el suspense.
¡ESTO ES FLASHBACK!. Ciencia Ficción.
Año 2142 de nuestra era.
Abandonado en un extraño planeta, y con la memoria borrada artificialmente, has de regresar a la tierra para detener la invasión de las fuerzas mutantes enemigas.
FLASH BACK. 3 mundos, 6 niveles.... y más de 200 pantallas. ES OTRO MUNDO.



Unitros

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
Pilar Glez. Manjavacas
Javier Bautista
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Dimas F. Gorostarzu, María Alba
Secretaría de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
A. Sánchez, José A. González,
Bruno Sol, Ricardo Díaz
Javier Rodriguez
Dave Roberts (Internacional)

Directora Comercial:
Mamen Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Río, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal:
M-2108-1993

SUMARIO

CADA DIA MÁS CERCA

Ha empezado la cuenta atrás para la última tecnología Sega. Desde este preciso instante y hasta mediados de Septiembre sólo se va a hablar de una cosa y sólo va a haber espacio para una cosa: el Mega CD. Cómo será, qué juegos va a traer, hasta dónde puede llegar... Será el tema estrella. Para los amantes del videojuego, para los fanáticos de la técnica y para las páginas de las buenas revistas. Ni que decir tiene que nosotros, desde esta tribuna que es Todosega, ya nos hemos apuntado a la movida, ni que decir tiene que os vamos a informar puntualmente de todo lo que ocurra en torno a esta bomba, y ni que decir tiene que vamos dar toda la caña del mundo al que creemos mega aparato del futuro. De momento ya nos hemos adelantado al momento cumbre, presentando en rigurosa exclusiva el MEGA CD que se va a distribuir en Europa, un compacto artilugio, de reducido y muy atractivo tamaño que hará las delicias de los más jugones y los más «artistas». Pero eso no es todo. También avanzamos dos de los juegos que más van a hacer vibrar a los futuros usuarios del CD: Final Fight y Jaguar XJ 220. Dos maravillas de la técnica actual.

Pronto sabréis más cosas. Detalles como el karaoke que se puede incorporar al CD, detalles como... bueno, eso será el mes que viene.

SEGA EN VIVO



CODEMASTERS SE UNE A LA FAMILIA SEGA



La compañía inglesa Codemasters, creadora de juegos tan valiosos como «Las aventuras de Dizzy», será distribuida por Sega. El primer juego que Codemasters lanzará a la calle bajo el sello de calidad Sega será «Micro Machines», una auténtica joya de la Mega Drive a juicio de la crítica inglesa. Al parecer existieron algunos problemas en relación al lanzamiento de este cartucho, puesto que no cumplía con las leyes de monopolio que rigen entre Sega y sus licenciatarios. Sin embargo, Sega no quiso emprender acciones legales contra Codemasters, sino llegar a un acuerdo, fruto del cual, la compañía inglesa será distribuida por Sega a partir de ahora. Así que enhorabuena a ambas partes por llegar a tan brillante decisión y que irá en beneficio de todos los consolegas.



CONTROL TOTAL PARA STREET FIGHTER II

Para mejorar lo que nos parecía inmejorable, Capcom ha introducido el Fighter Power Stick, un sofisticado controlador diseñado exclusivamente para aumentar la calidad de este cartucho. Con este ingenioso aparatito, que saldrá a la calle en junio, los jugadores experimentarán una mayor libertad de movimientos, más ágiles, al estilo arcade. Consta de seis botones de acción y tres que ponen en funcionamiento el turbo, los cuales permitirán una mayor variedad de velocidades. ¡Simplemente alucinante!





SONIC TRIUNFA EN LA VUELTA

Como os anunciamos el número pasado, Sonic ha partcipado en la Vuelta Ciclista a España 93. Y lo ha hecho colocando su nombre en el maillot azul, el de la regularidad. También el logo de la compañía estuvo presente en una megacaravana, la que que acompañó, y seguirá acompañando, a la serpiente multicolor mientras dure la carrera. En la imagen, podéis apreciar la cariñosa acogida que tuvieron los chicos de Sega.

ARCADIA, NACE UNA NUEVA DISTRIBUIDORA

Seguimos de enhorabuena todos los aficionados al alucinate mundo de los videojuegos porque una nueva distribuidora acaba de nacer. Y aunque está dando sus primeros pasos en este mundillo del soft, parece que viene pisando con fuerza. De momento, han tomado firmas tan fuertes como Ocean, Acclaim y Accolade. Acclaim ha sacado a la calle «Krusty» y «Spiderman», que precisamente han sido comentados en este número, y de la compañía Accolade esperamos ver muy pronto divertidísimos juegos, entre ellos, «Bubsy», el arcade más rápido nunca visto y con unos gráficos alucinates, y «Pele Soccer», con seguridad será el mejor cartucho hecho nunca sobre fútbol ya que cuenta con el fichaje del jugador más carismático de todos los tiempos.

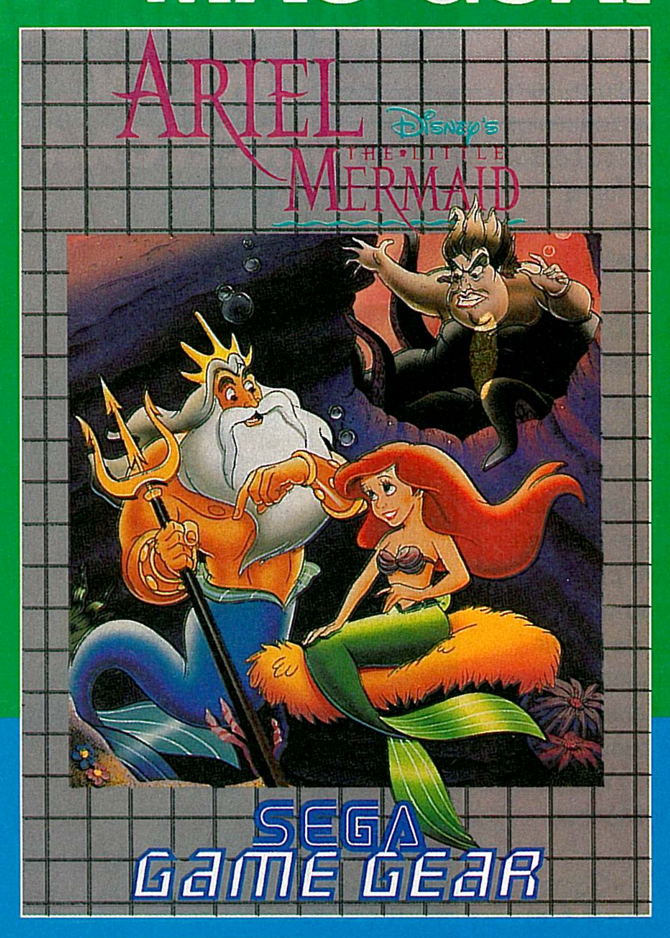
SONY SE INDEPENDIZA

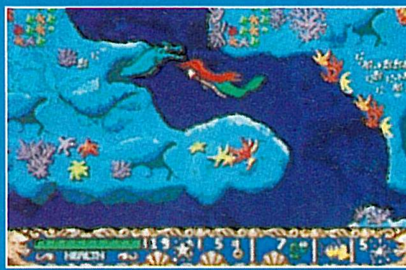
Parece que la multinacional Sony quiere actuar por libre. Os explicamos: aunque no tenemos datos muy exactos sobre este tema, parece ser que todos los juegos que produzca Sony para Sega serán distribuidos en España por la propia multinacional. De esta manera, productos tan apetecibles como «Drácula», tanto para Mega Drive como para Mega CD, «Sensible Soccer», «Kris, kros», «Sewer Shark» o «Hook» serán distribuidos por Sony. Con razón pensabamos que Sony estaba buscando oficinas.

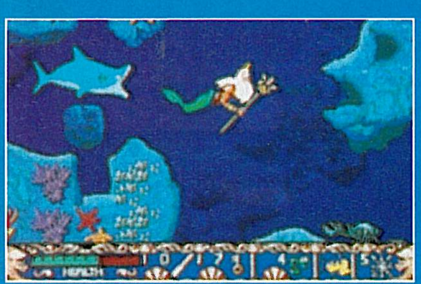


GAME GEAR

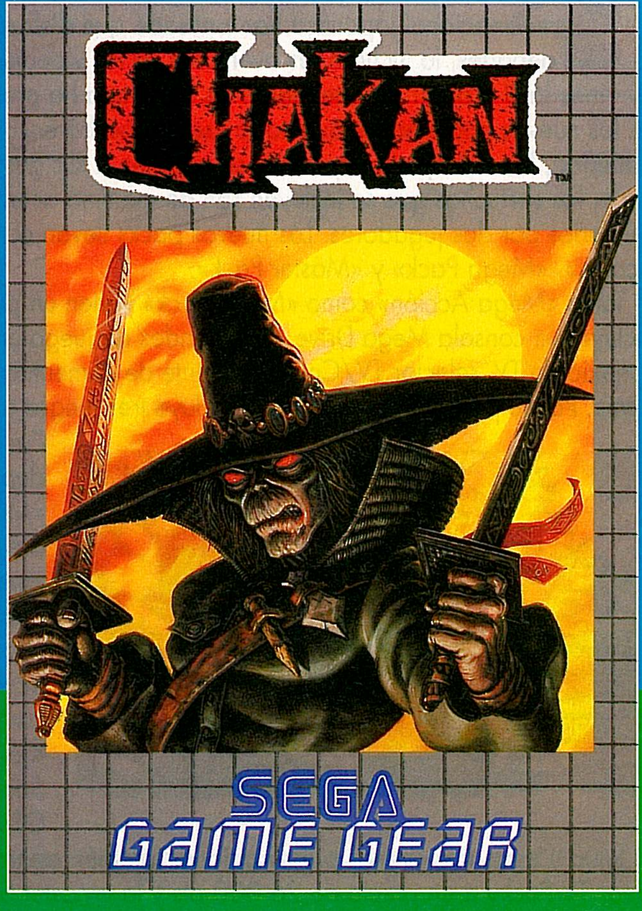
Los MAS GUAPOS Van CONTIGO







Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney.
Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales.
Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría del Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.



Un ser vomitivo entra en combate. Repulsivos métodos, retorcidas estratagemas, y el deseo del mal... marcan sus huellas... ¡Sigue sus pasos!.
Cortar el terror de su espada... tiene sus riesgos.
¡A tí no hay quien te corte!. Rebana su asquerosa cabeza.







Unitros

MÁS NOVEDADES PARA LOS "SEGADICTOS"

Sega no deja de impresionarnos, y veréis por qué: Los directivos de la multinacional japonesa han pensado que disfrutar de la acción, los deportes, la lucha o las aventuras de los videojuegos más populares será aún más fácil a partir de este mes. Y es que Sega ha presentado los lanzamientos de los nuevos packs en los que cada usuario podrá encontrar, junto con su consola preferida, los videojuegos que más se adapten a sus gustos. Por si esto fuera poco, los cartuchos que se incluyen son de máxima actualidad y pueden ser utilizados por dos jugadores. Los nuevos packs llevan el nombre de «Mega Acción», «Mega Pack» y «Master Pack».

Tanto «Mega Acción» como «Mega Pack» tienen un precio de 23.400 pts. e incluyen la consola Mega Drive, dos mandos de juego ergonómicos, cable de conexión a TV, selector TV/Consola, fuente de alimentación a/C y el cartucho de Sonic. Por su parte, «Mega Acción» incluye tres juegos más de lucha y «Mega Pack», tres cartuchos deportivos. La configuración «Master Pack», que tiene un precio de 11.200 pts., tampoco se queda corta porque, además de incluir una amplia variedad de accesorios, contiene cuatro cartuchos, tales como «Alex Kid», «Columns», «World Soccer» y Súper Mónaco GP».



Junto a estas tres nuevas presentaciones también estará a la venta la «Game Gear TV Pack» a un precio de 26.000 pts y la «Master System Básica» a 8.600 pts. La primera contiene la consola portátil a color Game Gear, la fuente de alimentación A/C, el juego de Sonic y el TV TUNER, un pequeño sintonizador que convierte la videoconsola en un televisor a color de gran calidad. La «Master System Básica» dispone de los mismos accesorios que el «Master Pack», y del videojuego Sonic en su memoria.

Como veis, no se puede pedir más tecnología al servicio de la diversión.

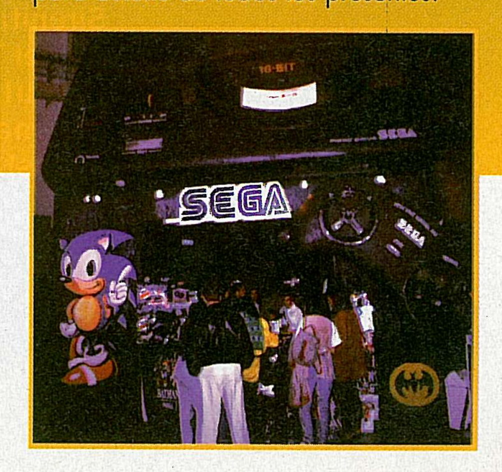
SEGA BUSCA AL NUMERO 1

Si lo tuyo son los videojuegos y te consideras un gran jugón, Sega te brinda la oportunidad de demostrarlo a través de un mega concurso en el que podrás alcanzar el codiciado título de Campeón de España. Lo único que tienes que hacer es acercarte por uno de los centros de El Corte Inglés, que son los encargados de organizar esta competición, a partir del día 1 de Junio. Allí podrás recoger las bases del concurso y enterarte del videojuego que tendrás que dominar, de la cantidad de regalos que esperan a los mejores y, ahí va la sorpresa, de que tu victoria puede llevarte a Berlín, que es donde se disputará la gran final europea. Así que no lo dudes y ¡prepárte! porque el campeonato comienza el día 18 de Junio. ¡Ánimo y a por todas! La gloria os espera.



LA MAGIA DEL CINE EN BARCELONA

Los amantes del séptimo arte tenemos diversión para rato. Un evento muy especial ha aterrizado en la estación Norte de Barcelona. No se trata de un festival, ni de un estreno cinematográfico, ni siquiera de la llegada de una súper estrella, sin embargo, su relevancia no tiene nada que envidiar. Los automóviles más famosos de la historia del cine han decidido presentarse ante los sufridos mortales. Sin trampas, sin imitaciones, protegidos tan solo por una simbólica cuerda que hace más las veces de adorno que de vitrina. Ningún vehículo ha faltado a la cita. Por allí esparcían sus encantos el batmovil, la "harley" de Terminator, las unidades de policía de "Blade Runner", "Regreso al Futuro" o "Robocop" y un largo etcétera que podrá descubrir cualquier persona que acuda a la exposición. Para mayor emoción, los muchachos de Sega se han encargado de poner su particular grano de arena: un curioso y original "stand" con forma de baticueva, adornado por una gigantesca Mega Drive, y en cuyo interior se alzan un buen número de consolas y monitores para deleite de todos los presentes.



AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL ,
... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

GUÍA OFICIAL

SEGA

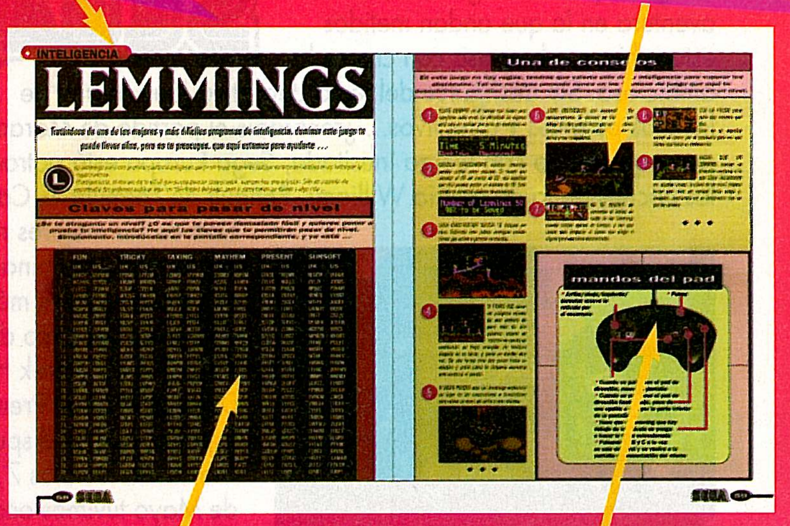
MEGA DRIVE

Trucos y ayudas

- Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
- Cientos de claves para jugar con ventaja
- Más de 500 pantallas a todo color
- Desvelamos todos los secretos
- 50 megajuegos de Sega

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:.................................. Provincia:.....................
Código Postal:.......................Teléfono:.......................

❏ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❏ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❏ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❏ VISA ❏ AMERICAN EXPRESS

TS Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad: ____________

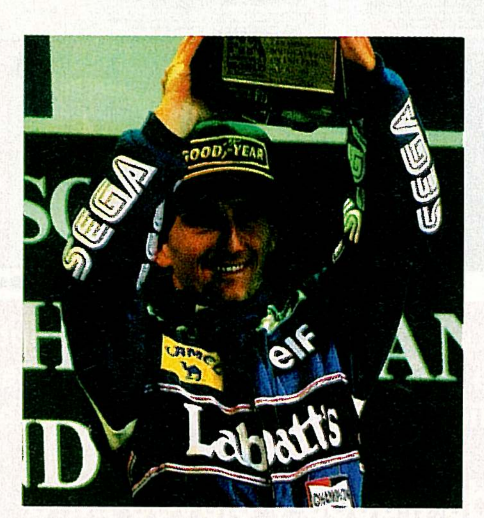
PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

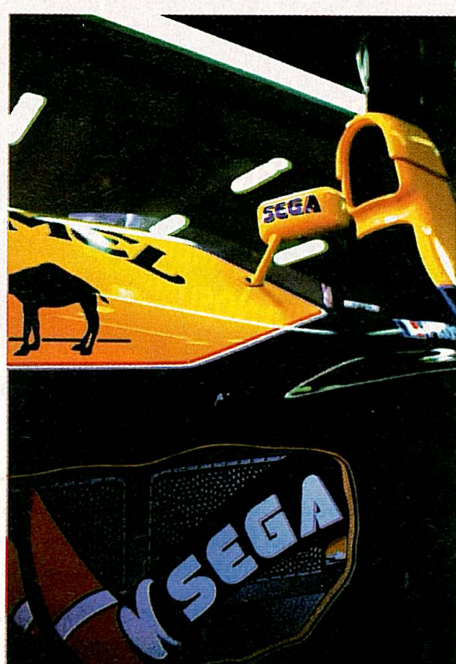
Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

SEGA EN VIVO

SEGA, A POR TODAS EN LA FÓRMULA 1

A Sega le gusta darse a conocer, de eso no cabe la menor duda. Patrocinios como el de la Vuelta a España de Ciclismo (maillot de la regularidad y Segamóvil a dos pisos), Hollywood Cars o la exposición de realidad virtual de Madrid hablan a las claras sobre ese gusto por la imagen. La última aventura en la que andan metidos estos chicos sobrepasa con creces lo ambicioso. Sin desligarse del tema deportivo (que es uno de los más potentes y atractivos... ¿recordáis el partido de Maradona?), pero apostando con fuerza inusitada, Sega Europa está patrocinando los coches de la escudería Williams- Renault de Fórmula 1. Casi nada.

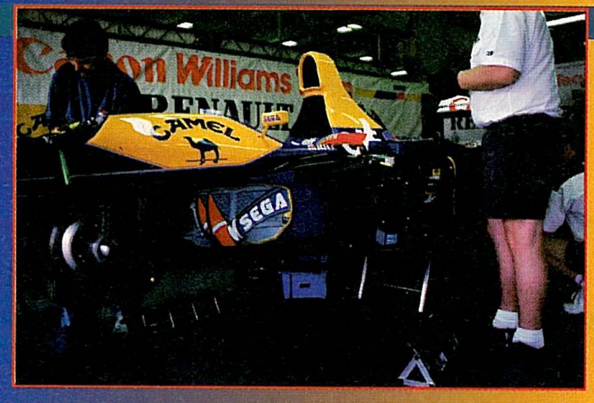




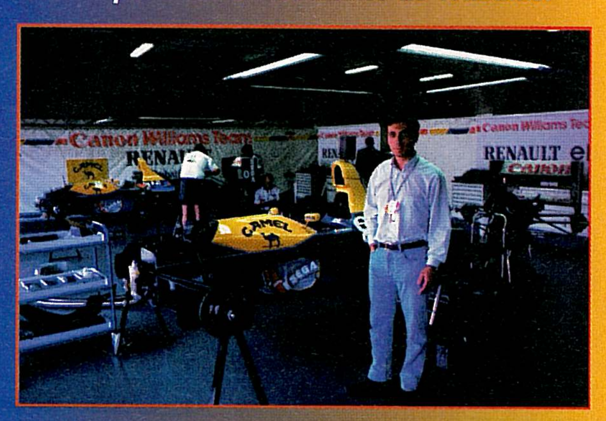
El original dibujo creado por Sega para la ocasión, brilla con fuerza en los laterales del Williams.

Uno de los mejores motores del mundo, combinado con dos de los pilotos más agresivos del circo de la F-1: Alain Prost y Derek Hill. Durante el Gran Premio de España, que se disputó en Montmeló los días 7, 8 y 9 de Mayo tuvimos ocasión de comprobarlo desde las dos mejores posiciones del circuito: el paddock y los mismo boxes. Desde tan privilegiados lugares fuimos testigos alucinados tanto de las evoluciones de estas máquinas como de los pies de Sonic, que están a los lados del Williams, de los logos de Sega, que están en los espejos retrovisores, y del magnífico puercoespín colocado en lo más arriba del casco.

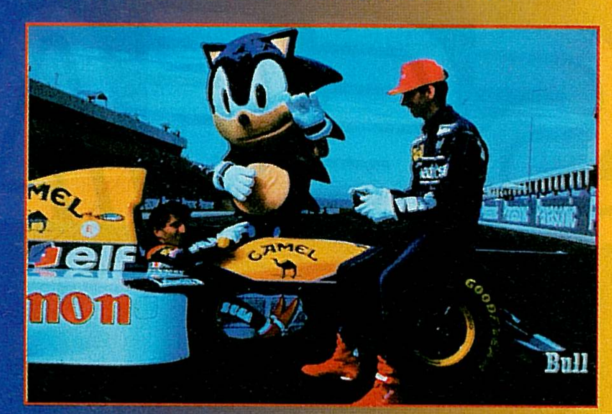
Y es que Sega, una vez más, ha tirado la casa por la ventana. Se ha hecho con el patrocinio del mejor piloto, hoy por hoy, de la Fórmula 1 (el GP de España se lo llevó de calle) y ha conseguido que su nombre, logos y mascota (un enorme globo de Sonic intentaba ser hinchado pese al fuerte viento reinante) brillen en lo más alto.



Fue todo un privilegio para el equipo de esta revista penetrar en los boxes de Williams.



El director de Todosega posa con garbo antre el desmontado vehículo de Prost.



Dos grandes pilotos y una mascota gigante. Un trío ganador de todas todas.



Los boxes. Tecnología controlada por ordenador... y por un Sonic que no para.

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

NUEVO EN ESPAÑA

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.

SG

NOMBRE.......................................APELLIDOS..
DOMICILIO...LOCALIDAD..............................
PROVINCIA................................CODIGO POSTAL......................TELEFONO..........................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72



Verano de 1993. Estamos a un paso de conocer la apuesta más importante cara al futuro de una compañía de videojuegos: el Mega CD. Falta poco, falta muy poco ya para que la última tecnología de Sega salga a la palestra y demuestre, con actos y, por supuesto, con juegos, hasta dónde es capaz de llegar y hasta qué punto veremos satisfechas las ilusiones que hemos puesto en él.

¿El futuro es compacto? No, **el presente es compacto.** Y en Septiembre quedará demostrado porque esa ha sido la fecha elegida para **presentar a bombo y platillo la sensación en videojuegos de la temporada: el Mega CD, de Sega.** Podéis dejar de frotaros los ojos, habéis leído bien. El Mega CD está a punto de aterrizar en nuestro país: muchos meses después de que lo hiciera en EEUU y otro tanto de que inundara las tiendas japonesas (el país nipón nos saca una ventaja de 10 años en esto de las consolas), y sólo unos mesecitos más tarde de que se presentara oficialmente en Gran Bretaña. En cualquier caso no queda mucho ya. Según últimas informaciones a las que hemos tenido acceso, y aunque aún nada ha sido comunicado de forma oficial, **la máquina será puesta a la venta a mediados de Septiembre** con el fin de aprovechar varios factores que los expertos en marketing consideran importantísimos: el día 15 de Septiembre es la vuelta al cole y el nivel de ventas de productos de entretenimiento en esas fechas es siempre mucho mayor. **Pero la máquina no vendrá sola.** Sega ha preparado **una campaña de lanzamiento de títulos explosiva** que pretende poner en la calle, durante el primer mes, un total de **25 discos compactos.** ¿Una locura? En absoluto. Las pautas del videojuego marcan que un hardware se vende más cuantos más juegos le acompañen.

Como en Todosega somos muy rápidos y nos hacemos con las cosas mucho antes que los demás, hemos preparado **un amplio reportaje** en el que adelantamos las primeras cosas que los que os decidáis por la tecnología compacta, podréis disfrutar. Títulos como **Final Fight o Jaguar XJ 220**, de Core, tienen todas las papeletas para alzarse con los mejores puestos en las listas de ventas y éxitos de todas las revistas. Pero no queda ahí la cosa. Además del primer software para CD, también **pondremos sobre la mesa las primeras imágenes** y textos -¡no paramos, oiga!- **del Mega CD** que se va a comercializar definitivamente en España: **una birguería de la técnica y del diseño que parece que adoptará el nombre de Mega CD 2.** En exclusiva para los lectores de TodoSega. Para que no os quejéis.

Estos son los primeros juegos para el Mega CD

SOL FEACE:
Matamarcianos a lo bestia de scroll horizontal, enemigos inconcebibles, una intro de animación japonesa y una música absolutamente marchosa.

COBRA COMMAND:
Un título agresivo para un disco agresivo en el que, a los mandos de un helicóptero y desde una perspectiva personal, podremos sentir toda la fuerza en gráficos y sonidos de este mega cacharro.

PRINCE OF PERSIA:
Clásico entre los clásicos con una banda sonora de aupa, una ambientación perfecta y unas animaciones a la altura de las circunstancias.

JAGUAR XJ 220:
Si crees que ya ningún programa de coches puede sorprenderte, prueba con esta fiera y ya verás.

WOLF CHILD:
Una joya de Core Design con todos los ingredientes necesarios para arrasar en CD. Incluido el argumento y estilo del juego.

SHERLOCK HOLMES:
Es un video; No, una película, no, es un juego con voces digitalizadas e imágenes reales en el que adoptamos el papel del gran Sherlock en uno de sus mejores casos.

BLACK HOLE ASSAULT:
Un CD de los más normalito con unos cuantos monstruos en lucha, algo de salsa en las animaciones y un sentido de la originalidad por los suelos.

ROAD AVENGER:
Posiblemente el más espectacular de todos los lanzamientos. Todo un gozo para los sentidos que se aprovecha de la mejor animación chinaka para dejarnos ante un modo de juego de lo más Dragon's Lair.

NIGHT TRAP:
Una historia de terror, al estilo Noche de Lobos, en la que una familia de turistas sufre todo tipo de peripecias a tiempo real y con imagen digitalizada. Una película, así de simple.

ROBO ALESTE:
Uno de los mejores matamarcianos que ahora mismo se puede ver en CD. Perspectiva aérea y scroll vertical rapidísimos y perfectos. ¿Os suena Súper Aleste?

AFTERBURNER III:
La consagración de la Saga Afterburner. Un intento de llevar la má-

TOP SECRET

¡Espionaje! Así será el Mega CD 2 de SEGA

La revista TodoSega ha tenido acceso, **en rigurosa exclusiva y tras una ardua labor de espionaje**, al **primer y único Mega CD 2 que ha llegado a España.** Si os habéis quedado con la boca abierta, ya podéis cerrarla y seguir leyendo, porque esto tiene tela que cortar. Como podréis contemplar en las imágenes, todas las fotografías que se habían publicado hasta la fecha del Mega CD **no valen prácticamente para nada,** ya que Sega ha decidido comercializar directamente este nuevo modelo, el Mega CD 2. '

Como véis, el nuevo CD de Sega es **más compacto, más pequeño** y, sobre todo, **mucho más bonito** que el anterior, aunque también es cierto que se han mantenido todas las características técnicas del primer Mega CD.

La nueva revolución de los japoneses será también **más versátil y barata** que el anterior producto. Versátil por su reducido tamaño, por su colocación a un lado de la consola (y no por abajo) y por la forma en que se abre la «tapa» (con mecanismo manual), y barato porque necesita menos materiales y porque estos muchachos han desarrollado unos circuitos que permiten incluir varios en uno solo. Vamos, ahorro de costes por todas partes. En todo caso, y por si os lo estáis preguntando, **aún no se sabe con qué precio saldrá a la venta**. Sega está tratando de que el precio sea lo más bajo posible y, en cuanto lleguen a un acuerdo, lo tendréis reflejado en estas paginillas.
Pero tranquilos, no os impacientéis porque tendremos que esperar hasta **Septiembre** para ver nuestras Mega Drives acopladas a esta maravilla de la técnica que, sin duda, revolucionará el mundo de las consolas.





Aquí tenéis en rigurosa exclusiva las primeras imágenes del Mega CD 2, el modelo que será comercializado definitivamente en España.

quina recreativa a las consolas que se ha dejado el mecanismo por el camino.

FINAL FIGHT:
El mejor entre los mejores. ¿Alquien lo duda?

TIME GAL:
Disco también a lo Dragon's Lair en el que las acción predefinidas dejan no obstante gozar de unos gráficos muy cuidados y un argumento muy viajero e historiador.

MUSIC VIDEO: MARKY MARK & MUSIC VIDEO: INXS
No son juegos, son más bien utilidades en las que los fanáticos de estos señores podrán hacer birguerías con sus videos y grabarlas en la ram del CD.

BATMAN RETURNS:
El héroe regresa pero esta vez sobre CD. Y eso significa que ya no podrá haber nada que le pare. En todos los sentidos.

WING COMMANDER:
Epopeya estelar a lo macro aventura en la que el arcade y la estrategia se funden para delirio del personal autorizado.

WONDER DOG:
La prueba más rotunda de que los chicos de Core dominan el CD. Simpático, vacilón, colorista y súper adictivo.

SEWER SHARK:
¡Vietnam!, ¿queréis daros una vuelta por Vietnam? Pues abrochaos los cinturones porque el helicóptero despega ya.

DRÁCULA:
Uno de los proyectos más ambiciosos del software actual de cuya realización se ha encargado la no menos prestigiosa Psygnosis.

MUSIC VIDEO: KRISS KROSS & MUSIC VIDEO: C & C MUSIC FACTORY
Igualito, igualito que los anteriores videos, sólo que con el conveniente cambio de protagonista. Para los que gusten de otro tipo de música.

THUNDERHAWK:
El espectáculo está servido. Pónganse a los mandos de este helicóptero y disfruten ustedes del mejor programa realizado por Core hasta la fecha. Inigualable.

CHUCK 2: SON OF CHUCK
¡Sorpresa! ¡Sorpresa! El hijo del cavernícola ya ha salido del cascarón y nadie sabe la de travesuras que puede hacer ni la de risas que puede causar. Core, de nuevo, en su mejor momento.

TOP SECRET **Avanzamos los juegos para el Mega CD**

Final Fight CD, Bajo el imperio de Capcom.

BESTIA ENTRE LAS BESTIAS

COMPAÑIA: CAPCOM/ SEGA
TIPO DE JUEGO: LUCHA ELEVADA A LA MÁXIMA POTENCIA
Nº JUGADORES: 1 Ó 2
NIVELES DE DIFICULTAD: 4
MODOS ESPECIALES: TIME ATTACK O TODOS CONTRA TODOS DURANTE UN TIEMPO LIMITE. MATAR O MORIR.
CREDITOS: 5
FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

La leyenda de Capcom ha caído por fin en los brazos de Sega. Su tecnología CD ha convencido por completo a los Street Fighter II boys para que demostraran hasta dónde podía llegar el invento compacto. Y vive Dios que lo han hecho. Final Fight CD es una bestia que dispone de una banda sonora muy movida, que ofrece unos efectos F/X demoledores y que, para colmo, deja luchar a dos personajes de forma simultánea, y permite que elijamos entre los tres luchadores clásicos. Sólo con la increíble intro que ha sido elaborada a propósito para este clásico, podrás hacerte una idea de lo que viene después. ¡Temblad máquinas recreativas! ¡Final Fight CD está aquí!



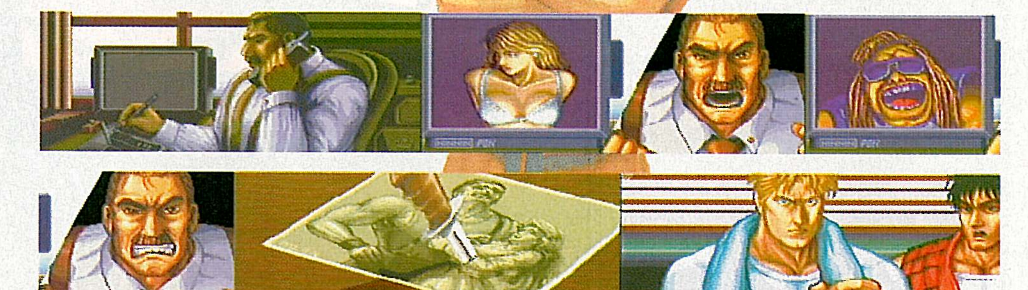






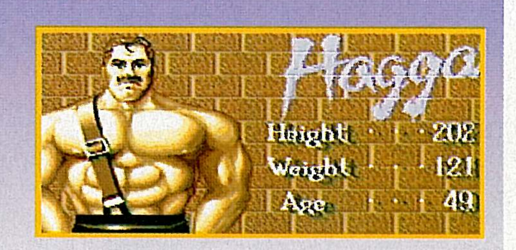
CIUDAD VIOLENTA

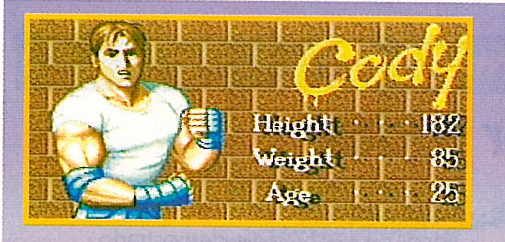
Corrían malos tiempos para la ciudad. Una perversa banda de individuos zarrapastrosos comandados por el inefable Mag Dog estaba haciendo trizas la ciudad. Las calles, los comercios, los bancos y hasta los parques tenían el mismo aspecto que el Los Angeles racista o el Paris de hace unos meses.El alcalde de la villa era Haggar, un antiguo luchador de Wrestling, partidario de aplicar mano dura. Mag Dog ya se estaba pasando y había llegado el momento de pararle los pies. Pero el perro, sabiendo que Haggar jamás se andaba con chiquitas, decidió secuestrar a la hija del alcade luchador. Un video algo obsceno con la niña en paños menores y sujeta de manos y piernas terminó por sacar a Haggar de sus casillas. Maniatado pero absolutamente enfurecido, el alcalde llamó a dos de sus mejores colaboradores, seminovios ambos de la chica: Cody y Guy, dos jóvenes, altos, fuertes y guapos. Los colegas convencieron al padre para salir en busca de la secuestrada y limpiar las calles de basura humana. Haggar se calzó entonces el traje de leñador y salió, junto con un compañero, que vosotros podréis elegir, a cascar a Mad Dog, a rescatar a la niña y a dejar claro quién mandaba allí. El resto está en vuestras manos, pies, patadas, puñetazos, llaves especiales y odio por los malvados.



TRES HOMBRES CON UN MISMO DESTINO

HAGGAR: Político y luchador metido ahora a miembro del Equipo A. Lo suyo era el Wrestling y a la hora de la verdad lo deja bien claro. Además de la fuerza de sus puños y brazos, del tamaño de sus espaldas y de su cara de mal genio, destacan de su armamento de golpes el salto con patada voladora y la caída en picado pecho por delante sobre sus enemigos. Es eficaz y bastante duradero, pero muy lento, para compensar.







CODY: El guapo de los vaqueros y la camiseta blanca a lo camionero era antes boxeador. Las vendas en los nudillos y un puntito de esquizofrenia le avalan como ex del ring con ganas de seguir demostrando lo que vale. Y sí, vale mucho. Cody es muy rápido, bastante contundente y además domina por igual los golpes con brazos y manos que los saltos y patada combinada. Es un monstruo capaz de contorsionarse hacia cualquier lado y con la habilidad necesaria para soltar la pierna en el momento justo, el que hace más daño a los perros de Mad Dog. Sus animaciones son extraordinarias, pero ya, ya las veréis.

GUY: De cuidada apariencia y una forma física muy parecida a la de Cody, Guy es todo un experto en artes marciales y, por lo que se ve, el que faltaba para componer un trío puramente mortal. Las patadas son su plato fuerte y en ellas combina habilidad en los movimientos con eficacia y firmeza a la hora de golpear. Conoce muchas llaves especiales que pone en juego cada vez que le es necesario y no se anda con rodeos a la hora de postrar una dama a sus pies o ajusticiar a un gigante con una soberana llave de judo. Es espectacular y, aunque no parezca muy fuerte, bastante sólido y fiable.

Son tres luchadores a los que les une un mismo destino.

TIME ATTACK, LO QUE FALTABA

«Time Attack» es una opción sólo recomendada a los que no sufráis del corazón, tengáis los nervios templados, os guste mucho la acción y andéis muy bien de reflejos. Porque «Time Attack» es un juego dentro de otro que os permitirá satisfacer vuestros impulsos de lucha y ansias de venganza. En realidad es una opción muy sencilla. Veréis, consiste en retar al tiempo y a toda la escuadra de enemigos a pulirnos. Uno o dos jugadores, que aquí también es posible la pareja simultánea, se sitúan en un escenario y no se dejan tocar por la plebe durante más de tres minutos. Ambos contendientes disponen de dos vidas y la misma barra de energía que hay durante el juego para deshacerse de todo lo que se les eche encima. Se medirá el nivel de pegada, es decir, que además de una lucha contra todo el Final Fight, también es un rasero por el que medir la capacidad de pegadar. «Time Attack», por si os sirve de referencia, es una opción original Mega CD, y no ha habido otra versión que dispusiera de esta locura de golpes a montones.

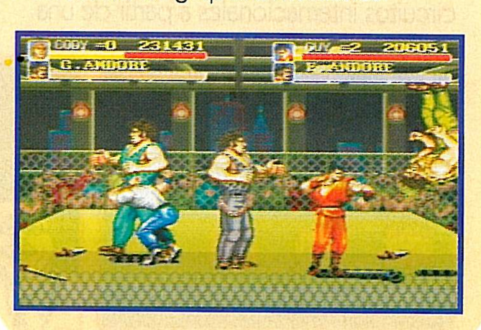












CONTRA VIENTO Y MAREA

En «Final Fight CD» hay enemigos para dar y tomar. Enemigos listos, tontos, fuertes, débiles, con arma, sin arma, siervos, libres, de todas las clases. Su contundencia y número de apariciones en pantalla dependerá del nivel de dificultad que hayamos elegido, pero la verdad es que hasta en el nivel más fácil se pueden llegar a poner muy difíciles las cosas. En cualquier caso, ya sea por la máquina recreativa o por las versiones que andan pululando de este clásico, es muy posible que conozcáis ya a los insufribles enemigos. Os sonarán los cabezones barbudos, los gigantes, los macarras, el samurai, las niñas que parecen escapadas de un zoo, los pirómanos, Andree y su top de piel de leopardo, los negros, los marineros, los borrachos y tantos y tantos otros que se dan una vuelta por la zona y que, a pesar de su cara graciosa y bien definido diseño, hay que echar al suelo. Esa es la intención, acabar con todo el mundo. Unos costarán más, puede que incluso acaben con nuestras aspiraciones, caso de los que gustan del fuego o los inefables jefes de fin de fase, siempre rodeados de esbirros, y otros menos. En todo caso procura huir de las aglomeraciones y ayúdate, siempre que puedas, de la mano de un mando amigo.



Avanzamos los juegos para el Mega CD

Jaguar XJ 220, corre a por todas

MÁXIMA POTENCIA

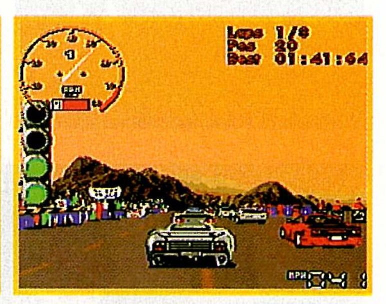
COMPAÑIA: CORE/JVC
TIPO DE JUEGO: MOTOR. CARRERAS DE COCHES
Nº JUGADORES 1 Ó 2
NIVELES DE DIFICULTAD: 0
MODOS ESPECIALES: SPLIT SCREEN, TRACK EDITOR, GRAND PRIX, WORLD TOUR
FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Jaguar XJ 220 es, con permiso de Lotus que aún no ha asomado la cabeza por aquí, el disco de coches, por excelencia, para Mega CD. Desarrollado por Core, una compañía con bastante experiencia en CD -no hay más que ver su Wonder Dog para Wonder Mega-, este compacto une la elegancia inglesa típica de la marca de la fiera con el apabullamiento técnico de una compañía todo espectacularidad. Dieciséis países, 32 circuitos, opción para dos jugadores con pantalla partida, una música impresionante que podemos elegir en cada carrera junto con los efectos F/X, diez equipos en competición, zooms, acercamientos, alejamientos, suavidad en el scroll, rapidez de movimientos, color y unos efectos a la altura de esta máquina, ponen de manifiesto que los chicos de Core han entendido muy bien al Mega CD de Sega y que no han dudado en absoluto a la hora de demostrarlo. Sentarse frente al CD y poner esta maravilla es como sentarse en el asiento de un Jaguar y pisar el acelerador. Pero por si queda alguna duda, echen ustedes un ojo a la presentación. Es lo más espectacular que hemos visto, incluidas otras máquinas y otros juegos. Imagen digitalizada, movimiento perfecto y sonido estéreo. No se puede pedir nada más.. ¿o sí? Se podía pedir por ejemplo que el propio Mega CD salvara las carreras, los récords y los circuitos que diseñemos. Se podía y se puede porque este cacharro viene equipado con una memoria ram a la que Jaguar XJ 220 saca el máximo rendimiento. Vamos, que se puede salvar y recuperar todo lo que haga falta.









EMOCION ASEGURADA

Jaguar XJ 220 dispone de tres modos de competición diferentes: Grand Prix, World Tour y Free Practice Mode. En Grand Prix, tendremos la oportunidad de correr contra las diez escuderías más importantes del planeta que se han dado cita en esta gira y que por cierto tienen unos nombres muy originales y un diseño de equipo muy, muy bueno. Si nos decantamos por esta opción, podremos competir a lo largo y ancho de 16 circuitos internacionales a partir de una regla muy simple: el que antes llega, más dinero consigue. El juego terminará cuando nos quedemos sin "money" o bien cuando hayamos conquistado los 16 trazados.

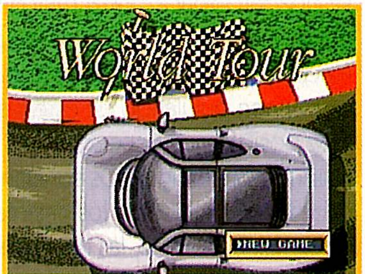
En el modo World Tour, pilotamos nuestro Jaguar sobre los mismos 16 circuitos anteriores, sólo que esta vez contamos con la posibilidad de elegir dónde queremos correr no sólo la primera vez, sino también las restantes. Pero esa no es la única diferencia con respecto al modo anterior. Porque resulta que cada vez que nos desplacemos a un circuito nuevo, tendremos que hacer frente a una serie de gastos derivados del viaje al país en el que se dispute esa carrera. El consejero financiero vendrá de perlas a aquel que dude a qué nueva pista debe acudir: siempre a la más cercana al territorio anterior. Y si no lo hacéis, ya veréis qué pasa.

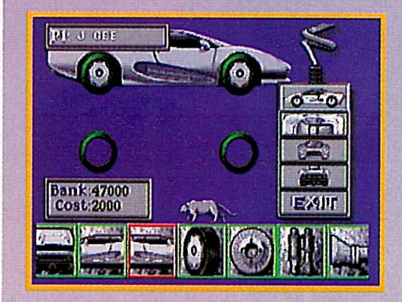
Y, por último, el modo de práctica, que permite entrenar en cualquiera de los 32 circuitos disponibles. Por aquello de ir cogiendo el tranquillo.

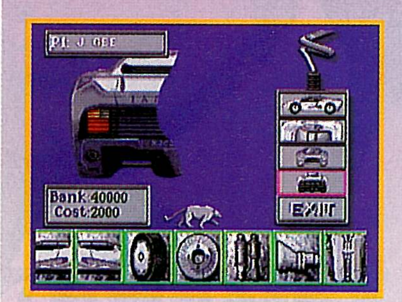






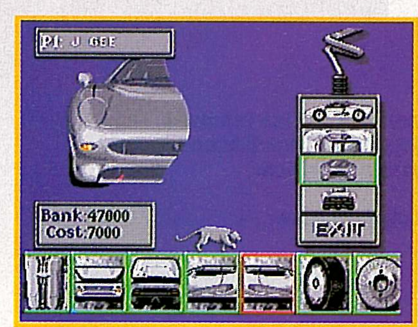






KIT CAR

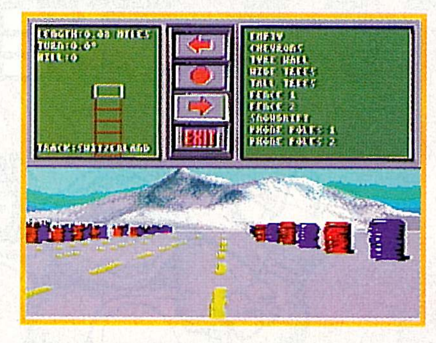
Sólo por el mero hecho de correr, un Jaguar gasta ruedas, ni que decir tiene que gasolina, aceite, bujías, y sólo por el mero hecho de girar mal en una curva, el mismo Jaguar puede ver dañadas cualquiera de sus delicadísimas piezas tanto de carrocería como de motor. Para hacer más realista el juego y que no pase nada por alto, los chicos de Core han creído conveniente incluir esos detalles en este compact. De esta forma, además de tener que andarnos con mucho ojo en cada curva, adelantamiento, faena de otro coche y esas cosas imprevisibles, nos veremos en la necesidad de entrar en una tienda de reparación cada vez que termine nuestra carrera. En esa tienda nos dicen qué piezas tenemos echas un asco, nos ofrecen en el acto las nuevas y, si tenemos dinero, con sólo pulsar un botón del pad, nos lo arreglan sin más ni más. Así de limpio y así de fácil. Pero claro, hay que tener dinero. Precisamente de eso se encarga un consejero financiero que, como buena y prestigiosa marca que somos, nos administra los dinerillos y nos presta en caso de devaluación. ¿Hasta cuándo? Pues conforme a las carreras que ganamos o a los puestos que hacemos en ellas. Cuanto mejor quedamos, más dinero nos dan y más nos podemos gastar en el auto. Por cierto y para terminar, decir que es toda una delicia entrar en la tienda de repuestos. ¡Vaya gráficos, vaya efecto el del Jaguar moviéndose y vaya presentación!, ¡incomensurables!



Con las piezas que se os ofrecen, tenéis la posibilidad de crear el coche a vuestra medida.

CREA TU PROPIO CIRCUITO

Si 32 enormes, realistas y perfectos circuitos se os quedan pequeños de la noche a la mañana, no os preocupéis, Jaguar pone a vuestra disposición un perfecto editor de pistas que a los incansables del automóvil os va a venir de perlas. Gracias a él podréis echar a volar la imaginación y diseñar un circuito a vuestro antojo en el que tendrán cabida: montañas, puentes, curvas, cambios de rasante, público, vallas, rectas muy largas, caravanas, árboles, granjeros y toda una serie de objetos que sería muy largo de transcribir. Con este editor de pistas, Core pone de manifiesto su planteamiento futurista a la hora de realizar juegos: Jaguar nunca se os quedará pequeño.





Gracias al editor de pistas, podréis diseñar un circuito a vuestro antojo.

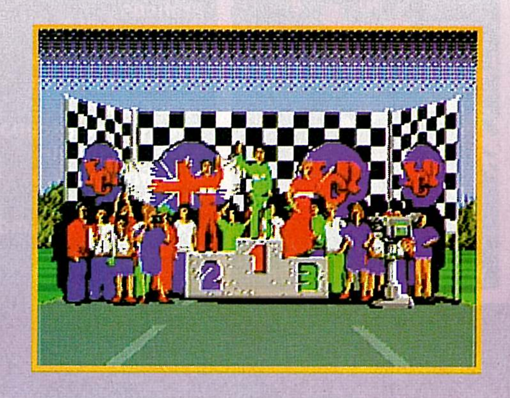




A PRUEBA DE DOS MANDOS

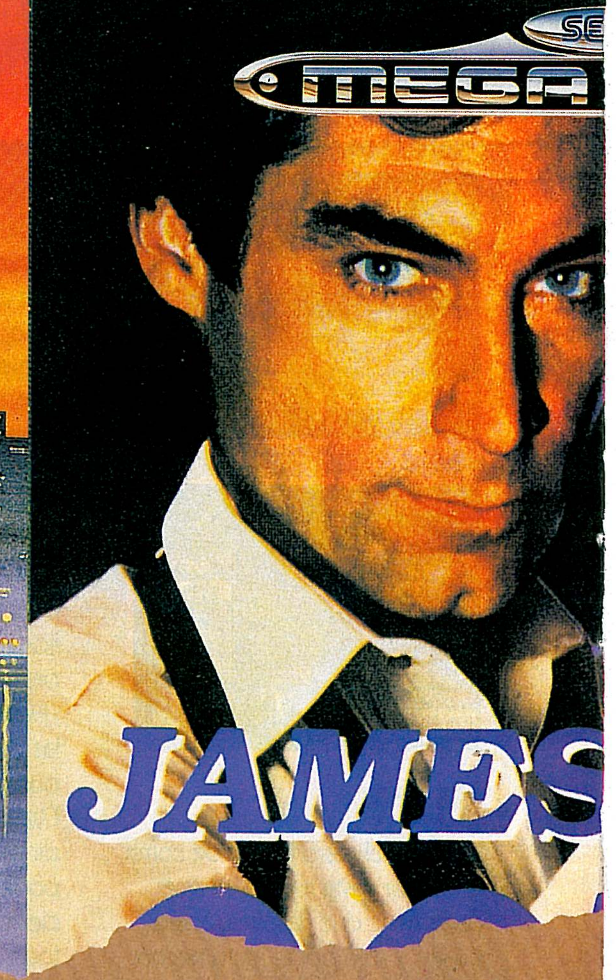
Para sentir la fuerza de un programa de coches, hay que echar mano de la opción de dos jugadores y ver hasta qué punto ha sido bien resuelta. Jaguar tiene una opción dos players simultáneos sacada del resto de las versiones que de este juego circulan por ahí. La opción consiste en dividir la pantalla por la mitad, de manera que un piloto controle una parte y el otro la que queda. Esta técnica permite a cada jugador centrarse en su carrera sin perder ni un ápice de visión y sin perder de vista a su compañero.

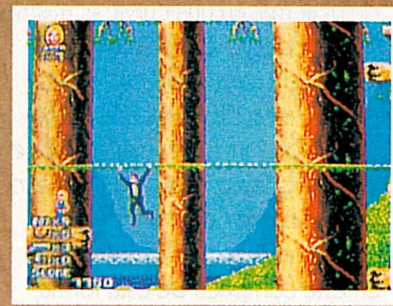






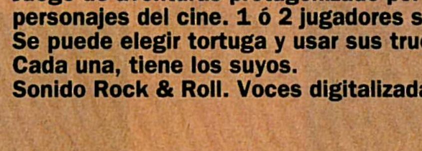






El impre
enfrenta
La anim
La band
Es autén





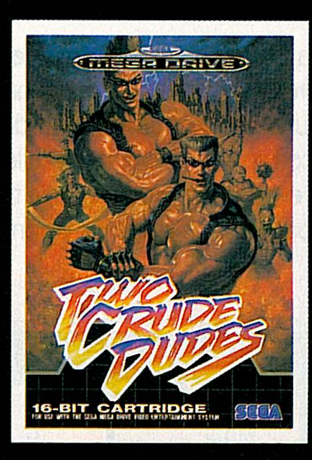
Juego de aventuras protagonizado por los famosos personajes del cine. 1 ó 2 jugadores simultáneos. Se puede elegir tortuga y usar sus trucos. Cada una, tiene los suyos. Sonido Rock & Roll. Voces digitalizadas.



Elige tu arma y la acción se dispara. Una aventura de gran dinamismo que no concede tregua. Espectaculares gráficos, con visión cinematográfica. Calidad de sonido similar a banda sonora.

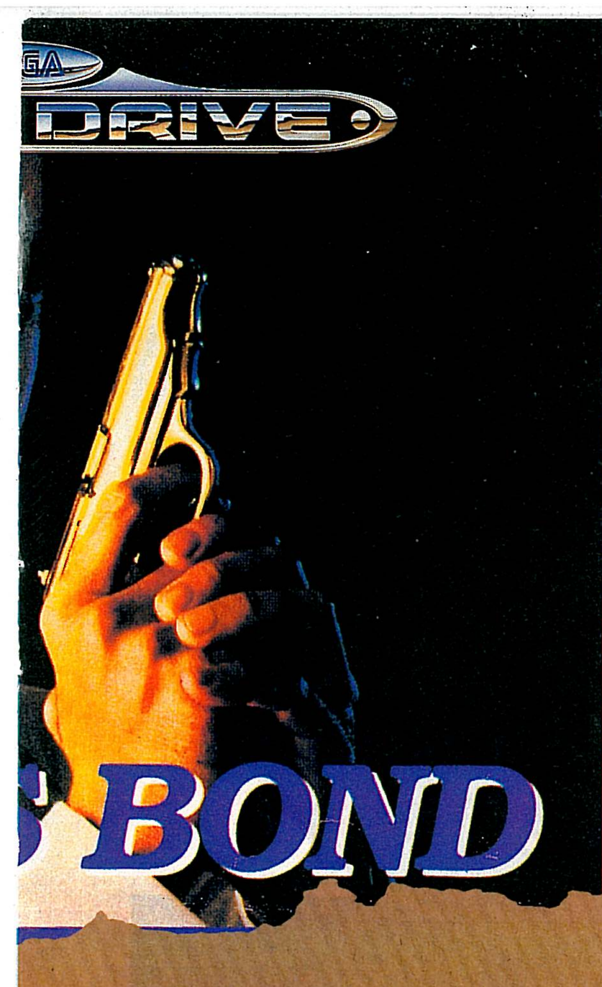


El campo de batalla ya es todo un espectáculo. Increíbles decorados, gráficos, perspectivas tridimensionales... Cuando empieza la acción, nada puede escapar a tu sistema de disparo con 360° de rotación. Extraordinaria banda sonora.



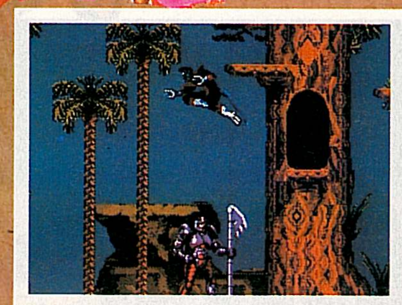
Cualquier objeto puede ser un arma arrojadiza en tus manos. Piedras, señales de tráfico, coches, camiones... Todo vale contra enemigos tan poderosos. Gráficos espectaculares y sonido muy efectista.

Unitros

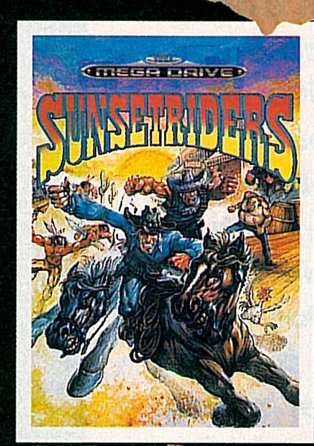




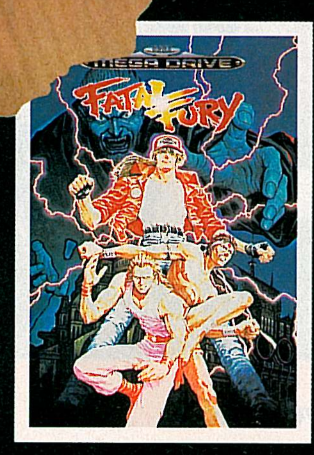
evisible agente salta de nuevo a escena para
arse a Spectra en el duelo definitivo.
ación es total en base a filmación real.
a sonora nos transporta a una sala de cine.
ntica.



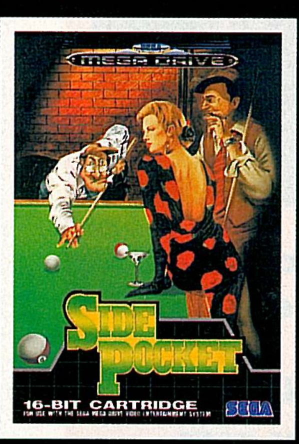
La mítica Patrulla X de los comics Marvel, ataca de nuevo. Puedes elegir entre 4 héroes y desplegar todos sus poderes mutantes.
Si la cosa se pone fea, hay otros 4 personajes a quien recurrir.
El realismo del cómic llevado al videojuego en toda su extensión.
Incluso en los gráficos. Voces y gritos digitalizados.
1 ó 2 jugadores a la vez.



Juegos de aventuras ambientado en el salvaje Oeste.
El enemigo es un forajido llamada Paco el Loco.
1 ó 2 jugadores simultáneos.
Música country y redoble de estampidas.
Digitalización de voces.



Un torneo de artes marciales donde sólo los más fuertes sobreviven.
Es el marco perfecto para que Terry, Andy y Joe, se tomen cumplida venganza contra el odioso Geese Howard y sus peligrosos secuaces.
Golpes demoledores, escenarios espectaculares, 9 luchadores a elegir y 1 ó 2 jugadores.
¿Quién da más?.



Una nueva dimensión en el mundo del billar.
Perspectiva aérea donde el control es total.
Movimientos, choques, velocidad de la bola...
Posibilidad de mano a mano entre 2 jugadores en jugadas especiales de carambola o campeonato.
La música engancha e incita a jugar.

ESTOS SON DE LEY

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

ECTS 93

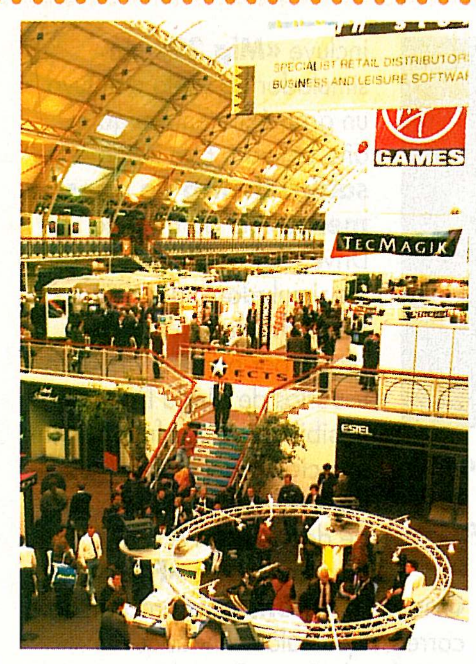
SPRING 93

Crece la familia Sega

Todas las tendencias que hemos venido reflejando en esta revista en los últimos tiempos han tenido su confirmación en la reciente edición del ECTS, la feria europea del videojuego por excelencia, que se celebró en Londres entre los días 4 y 6 de abril. En esta auténtica fiesta de la diversión, pudimos comprobar la enorme cantidad y calidad de los productos que están a punto de aparecer en las consolas de Sega. Así pues, en los próximos meses tendréis aseguradas horas y horas de entretenimiento ante vuestras pantallas. Por otra parte, los usuarios de Sega estamos de enhorabuena, puesto que cada vez más compañías se unen a nuestra familia. Ahí tenemos el caso de Gremlin, que ha anunciado oficialmente su compromiso para fabricar a partir de ahora cartuchos para las consolas de Sega. Y es que está claro, amigos, lo bueno conquista...



Pero, en fin, demos un repaso a todas esas novedades que nos aguardan y nos auguran un brillante futuro para nuestras máquinas favoritas.



La Gran Feria se celebró en los salones del Business Design Centre, situado en el londinense distrito de Islington.

ACCOLADE: SIEMPRE EN FORMA

La firma estadounidense presentó a los numerosos visitantes la versión de **«Bubsy the Bobcat»** para Mega Drive, un divertido cartucho sobre las aventuras de la mascota de Accolade, pero que **no saldrá al mercado hasta septiembre.** Los que queráis saborear las mieles del oro olímpico podréis disfrutar muy pronto en vuestra Mega Drive con **«Summer Challenge»**, la continuación de aquel gran éxito que fue **«Winter Challenge»**. Entre los deportes que podréis practicar en este supercartucho se incluyen, entre otros, el salto con pértiga, el salto de altura, la carrera de vallas y el ciclismo. Para superar a su antecesor, su presentación ofrece el mapa de la prueba, a la izquierda y una perspectiva de la acción, a la derecha.

En esta línea de grandes juegos deportivos, Accolade ha anunciado el **lanzamiento del mejor programa de fútbol** jamás visto, ya que lleva la firma de la mayor figura histórica de este deporte: **Pelé.**



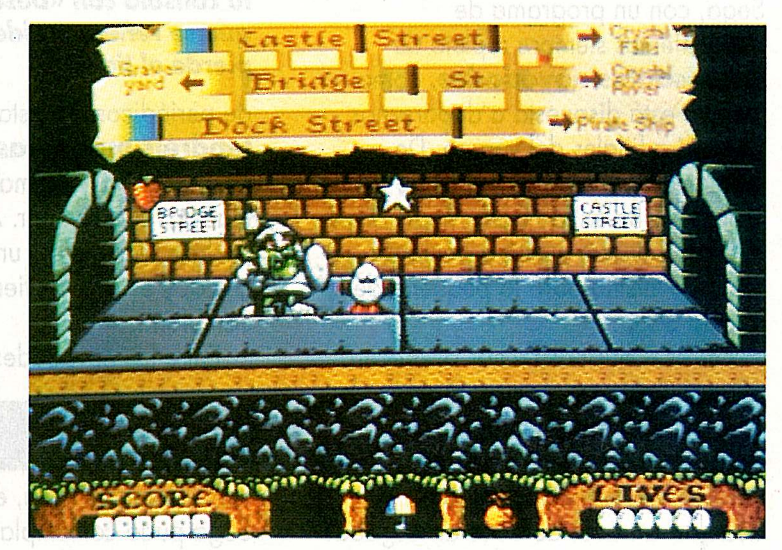


CODEMASTERS: MAESTROS DE LA DIVERSIÓN



Hace poco tiempo que esta compañía británica se ha introducido en el mundo de las consolas, pero ya **disfruta de una bien merecida fama.** Una vez resueltos sus problemas con Sega, Codemasters está a punto de llevar a la Mega Drive un famoso título de Nintendo: **«Micro Machines»**. Este simpático juego tiene como protagonistas a unos cochecitos que disputan una alocada prueba en el escenario de... vuestra propia casa, en un total de 27 circuitos.

Otro de los próximos lanzamientos





A la derecha, una pantalla de «Micro Machines», un original juego que se desarrolla en una casa cualquiera.



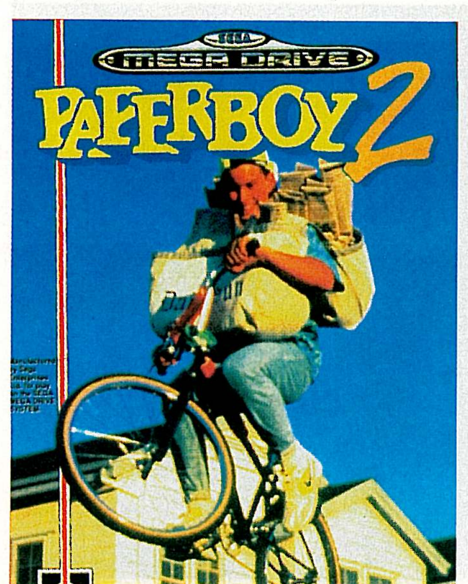
de la firma británica es **«The Fantastic Adventures of Dizzy»**, que introducirá en vuestras pantallas al **personaje más célebre** que ha visitado jamás consola alguna.

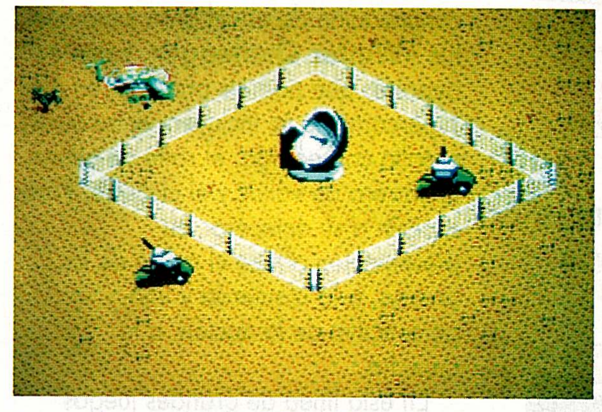
DOMARK: SIEMPRE EN LA BRECHA

Domark siempre ha demostrado una gran fidelidad a los usuarios de Sega, con un programa de lanzamientos siempre repleto de **interesantes novedades,** como las que está dispuesta a depararnos de aquí a finales del verano. De momento, **«James Bond: The Duel»** ya ha salido para Mega Drive y Master System y está a punto de hacer lo mismo para la pequeña de la familia Sega.

Por esas mismas fechas aparecerá **«Steel Talons»**, una producción de Tengen, filial estadounidense de Domark. En este juego **podréis pilotar un helicóptero de ataque** a través de doce arriesgadas misiones, en medio de atractivos escenarios que se presentan mediante gráficos poligonales.

Por su parte, **«Paperboy 2»** ya está haciendo su entrada en Mega Drive y unos meses más adelante lo hará en Master System y Game Gear. Se trata de la continuación del famoso programa que tenía como protagonista a un sufrido repartidor de periódicos. En esta nueva versión **tendréis más rutas a vuestra disposición** y un mayor número de macetas que romper. Además, podréis elegir entre un chico o una chica, y es que los tiempos han cambian...



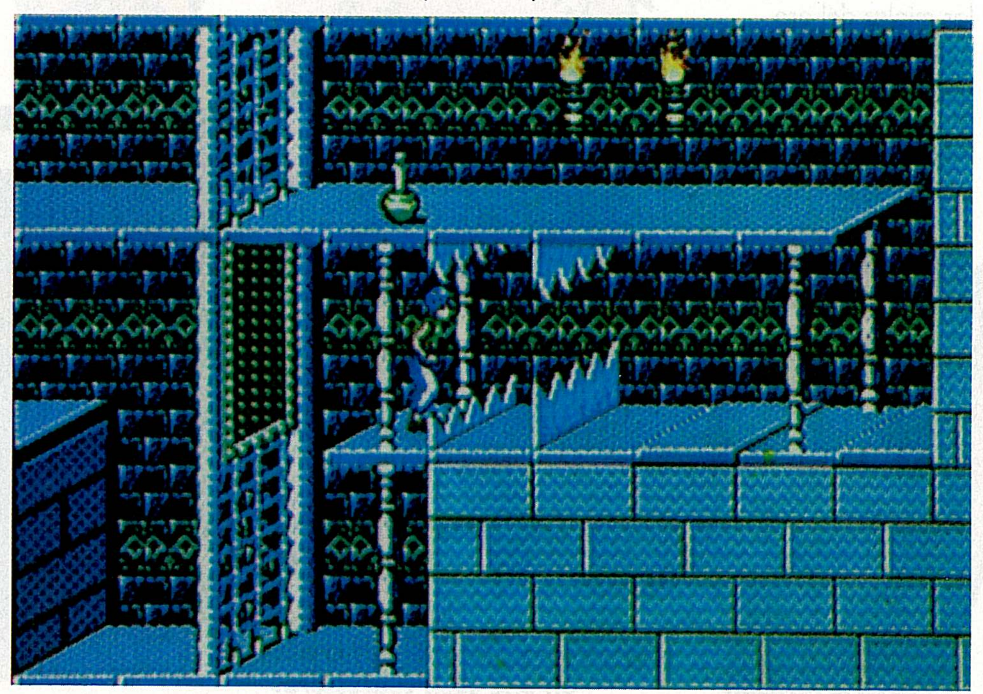


La reciente guerra del Golfo ya ha llegado a tu consola con «Desert Strike». Y es que en lo que se refiere a videojuegos, Domark no pierde el tiempo.

Entre las novedades de Domark se incluye **«Mig 29»**, un simulador de vuelo que tuvo un gran éxito en Amiga el año pasado. Este juego **saldrá dentro de unos meses** sólo para Mega Drive. Dentro del género de los simuladores deportivos, **«International Rugby»** ofrece por primera vez a los usuarios de Mega Drive la posibilidad de disfrutar de las emociones del rugby. Más adelante Domark cambiará de deporte con el lanzamiento de **«Formula One Champions»**, un programa de carreras que saldrá en todas las consolas de Sega. Tras el verano podréis vivir el dramatismo de la nueva versión de **«Desert Strike»**, ese gran éxito de Electronic Arts en Mega Drive, para Master System y Game Gear.

SEGA: SOBRAN LAS PRESENTACIONES

Durante la feria, en el stand de Sega pudo contemplarse diversas demostraciones de juegos, suficientes para comprobar que la **firma japonesa sigue viento en popa.** Aunque algunos visitantes se sintieron un tanto extrañados por la falta de espectaculares presentaciones, los representantes de Sega aclararon que no era necesario hacer alarde de unos productos que ya estaban expuestos en otros stands. Por lo que respecta a los próximos lanzamientos, los más interesantes son **«Night Trap», «Cobra Command»** y **«Jaguar XJ20»**. Seguro que podremos comentároslos en los próximos meses.





GREMLIN: BIENVENIDOS A LA FAMILIA SEGA

Todo eran felicitaciones en el stand de Gremlin al conocerse la noticia de su incorporación a la nutrida lista de fabricantes de productos para Sega.

Enhorabuena, pues, a la firma británica. Para empezar con buen pie, sus programadores han preparado **para final año**, el lanzamiento de un juego revolucionario, **«Zool»**, en Master System, Game Gear y Mega Drive.

En esta misma línea de grandes contrataciones, Gremlin ha firmado un acuerdo con el grupo musical inglés Madness, que tuvo un gran éxito en los años ochenta y ahora ha vuelto a la actividad. Con este motivo, la firma británica le ha querido rendir un homenaje con el lanzamiento de un nuevo juego para Mega Drive titulado **«Madness: House of Fun».**

Gremlin inicia su andadura en la familia Sega con el lanzamiento de dos juegos revolucionarios: «Zool» y «Madness: House of Fun».

Por otra parte, la **mascota de Gremlin ha sido retocada** para darle un aspecto más esbelto y ahora su máscara está anudada a la cara como un pañuelo.

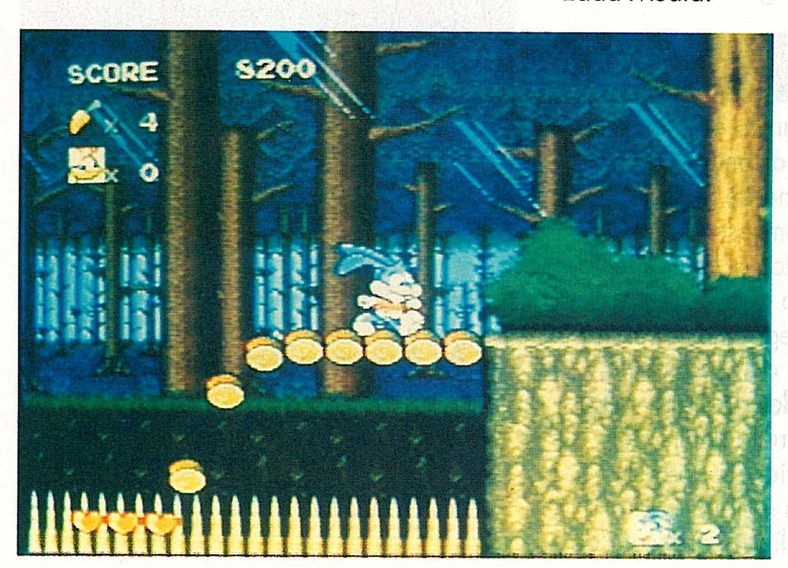
Con un personaje como éste, ¿quién no se anima a echar una partida más a su juego favorito?

KONAMI: EL SELLO DE LA CALIDAD

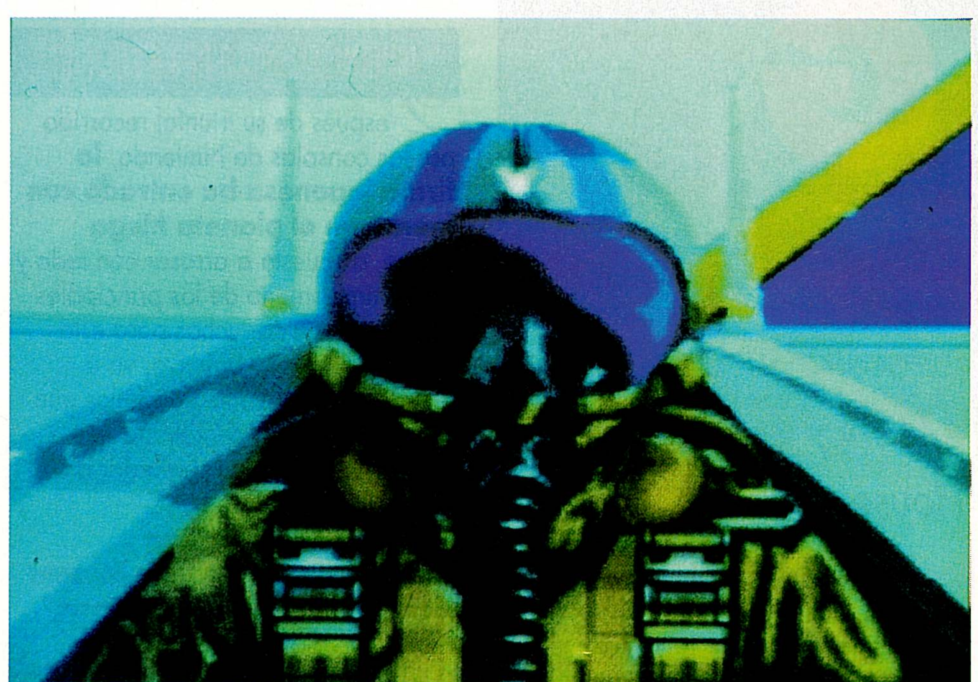
Después de su triunfal recorrido por las consolas de Nintendo, **la firma japonesa ha entrado con fuerza en el planeta Mega Drive**, dispuesta a arrasar con todo y convertirse en uno de los principales fabricantes de cartuchos para esta consola. Con este objetivo, va a lanzar próximamemte tres títulos que llevan la garantía de calidad que Konami siempre ha sabido dar a sus productos.

Se trata de **«Tiny Toon Adventures», «Teenage Mutant Hero Turtles: The Hyperstone Heist »**y **«Sunset Riders».**

«Tiny Toon Adventures» tiene como protagonista a uno de los héroes más aficionados a las zanahorias de Warner Bros.: Buster Bunny. El simpático conejo tendrá que superar 11 niveles a base de ingenio y habilidad. «Teenage Mutant Hero Turtles» no necesita presentaciones: nuestras tortugas favoritas ya están curtidas en muchas aventuras consoleras. «Sunset Riders» tiene el encanto de las películas del Oeste y la jugabilidad de los mejores cartuchos. A finales de este año la firma japonesa lanzará **«Rocket Knight Adventures»** para Mega Drive, un juego que tendrá como protagonista a Sparkster, en una trepidante aventura ambientada en la Edad Media.



Un ejemplo de la calidad que Konami siempre imprime a sus juegos es «Tiny Toon Adventures», un divertido cartucho de plataformas en el que Buster Bunny hace honor a su apellido.



Un clásico del combate aéreo:«F-15 Strike Eagle II». Podréis disfrutar de él el próximo verano.

MICROPROSE: FELIZ ATERRIZAJE EN EL PLANETA SEGA

Otra de las recientes incorporaciones a la familia Sega es la de Microprose, un veterano fabricante estadounidense que tratará de aportar toda su experiencia y su buen hacer a nuestras consolas favoritas. Su estreno tendrá lugar el próximo verano en Mega Drive, con el lanzamiento de **«F-15 Strike Eagle II»**, segunda parte de uno de los juegos más clásicos de combate aéreo, a la que deseamos la mayor de las suertes en su primera incursión en los 16 bits de Sega.

PSYGNOSIS: NUEVOS HORIZONTES.

La firma británica es una de las que apoyan con más entusiasmo la nueva supermáquina de Sega (el Mega CD), y lo demuestra con los esfuerzos que dedica al lanzamiento de productos como **«Microcosm»,** un espectacular juego que os servirá para dar **la clase de anatomía más divertida de vuestra vida.** La acción se desarrolla dentro del cuerpo humano y tiene todos los ingredientes de los mejores programas: jugabilidad, gráficos "de

Cada vez más firmas están centrando todos sus esfuerzos en el lanzamiento de productos para el Mega CD, la supermáquina de Sega que está abriendose paso a marchas forzadas en el mundo de las consolas. Un buen ejemplo es «Microcosm» de Psygnosis.

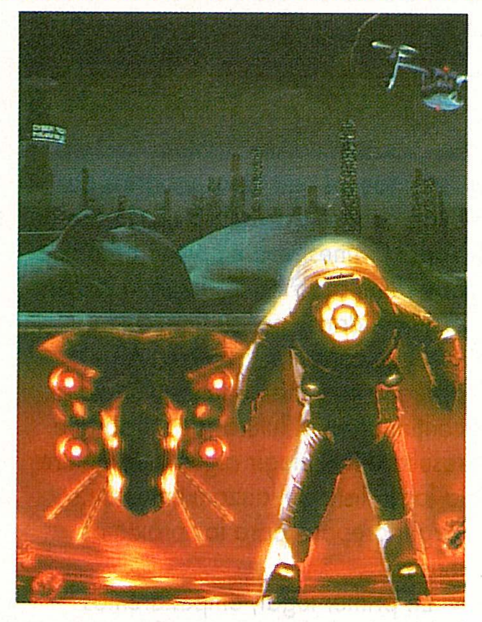


escándalo", etc. A pesar de todo eso, Psygnosis no se ha olvidado de los usuarios de cartuchos, y precisamente a ellos va destinado **«Puggsy»**, un nuevo personaje que os traerá de cabeza en un mundo repleto de plataformas, en el que podréis actuar con los elementos del decorado. Todos estos factores **os garantizarán horas y horas de juego**, además de alguna que otra carcajada. En palabras de Ian Hetherington, director gerente de Psygnosis, "es el primer cartucho de lo que se podría llamar la nueva generación de juegos de plataformas". Este producto saldrá para todas las consolas de Sega antes de las próximas Navidades.

Por otra parte, el máximo responsable de la firma británica ha declarado que **todas las versiones de «Lemmings 2»** estarán en el mercado antes del año que viene.

ELECTRONIC ARTS: UNA APUESTA DE FUTURO

Electronic Arts está centrando sus esfuerzos en el **lanzamiento de nuevos productos para el Mega CD,** ese aparato que está abriéndose paso a marchas forzadas en el mundo de las consolas. Su próximo proyecto para este formato es una conversión del **«Strike Commander»**. Este juego es la continuación del **«Wing Commander»**, un programa que ha roto todos los moldes en el género de los simuladores de vuelo y ha constituido uno de los juegos de ordenador más esperados de todos los tiempos.



En «Microcosm», haréis un apasionante viaje por el interior de un cuerpo humano.

SONY: EN LA CUMBRE DE LA TECNOLOGÍA

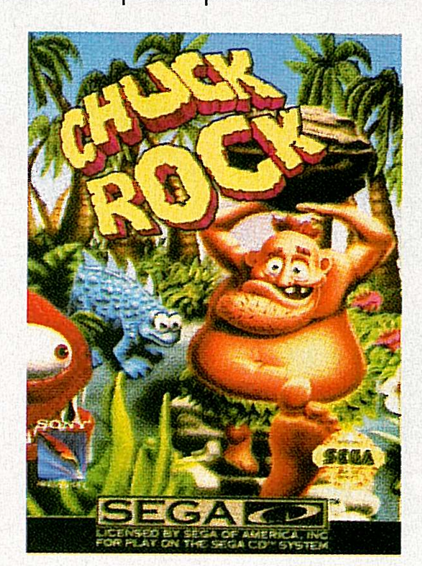
Este año puede ser uno de los más fructíferos para Sony en el mercado europeo, si tenemos en cuenta la gran cantidad y calidad de los títulos que la firma japonesa va a distribuir bajo el sello Imagesoft durante los próximos meses.



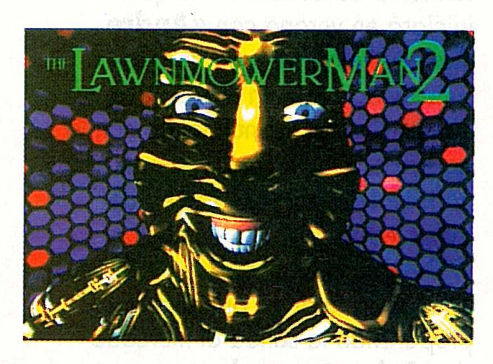
Uno de los más atractivos es la conversión a todos los formatos de Sega (incluido el Mega CD) de un sensacional éxito en su versión para ordenador: **«Sensible Soccer»**. Este programa de fútbol derrocha jugabilidad y adicción por los cuatro costados. Con respecto a su fecha de lanzamiento, el máximo responsable de la división europea de Sony, Randy Thier, comenta: "Hemos decidido lanzar el «Sensible Soccer» junto con un lote de juegos este próximo otoño, en lugar de sacarlo sólo con uno o dos en verano, que es cuando estará preparado. **Queremos que produzca un gran impacto, no un simple murmullo de aprobación".**

Para esas mismas fechas, Sony tiene previsto el lanzamiento de **«Hook»** para todas las consolas de Sega, y el de cuatro programas para Mega CD: **«Drácula»**, **«Sewer Shark»**, **«Kriss Kross»** y **«C&C Music Factory».**

La segunda serie de lanzamientos estará compuesta por dos licencias



cinematográficas: **«The Last Action Hero»** y **«Cliff Hanger»**. La primera de ellas tiene como protagonista a Arnold Schwarzenegger y presenta toneladas de acción apasionante alrededor de un argumento explosivo. «The Last Action Hero» saldrá después del verano en todas las consolas de Sega. «Cliff Hanger» está protagonizada por el duro más duro de todos los duros de Hollywood. Nos referimos, claro está, al mítico Sylvester Stallone, que arriesga su pellejo en una difícil misión de captura que tiene como escenario las Montañas Rocosas. El argumento gira en torno al intento, por parte de unos criminales, de secuestrar un avión cargado de dinero de las reservas federales. Como consecuencia de la lucha por el control del aparato, éste se estrella y Stallone (es decir, vosotros) tiene que recuperar el dinero y atrapar a los criminales. Este juego saldrá después del verano y parece ser que la versión para Mega CD va a resultar verdaderamente asombrosa.



THE SALES CURVE: VÍA LIBRE HACIA EL ÉXITO

Paradójicamente, The Sales Curve parece haber descubierto el camino más recto hacia el triunfo. Uno de sus pasos más firmes en esa dirección es el lanzamiento de **«The Lawnmower Man II»** para todas las consolas de Sega. Se trata de un juego basado en la segunda parte de la película «El Cortador de Césped», que mostraba una serie de técnicas revolucionarias que la situaban muy cerca de la realidad virtual. La directora europea de Marketing de la compañía, Nadia Singh, asegura que "cuando los jugadores prueben este cartucho creerán que lleva incorporado el nuevo chip Súper FX. Y es que está muy bien programado".

El juego tiene como protagonista a un hombre normal y corriente, Jobe, que de repente adquiere unos poderes sobrenaturales al ser utilizado como conejillo de Indias en un experimento de realidad virtual. El científico que lo ha realizado, el Dr. Angelo, pretende que Jobe utilice sus poderes para el bien de la humanidad, pero el gobierno tiene otros planes... Finalmente, el desafortunado protagonista clama venganza contra el científico, a quien considera culpable de su desgracia.

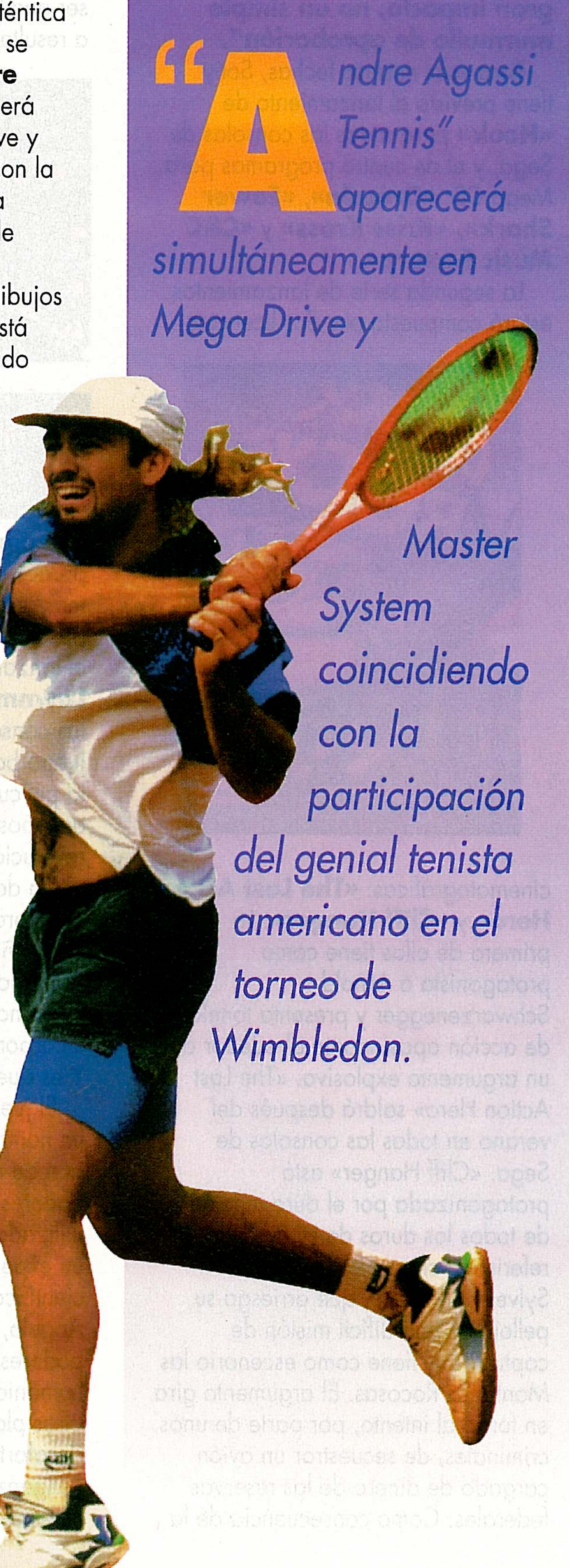


TECMAGIK: AVALANCHA DE LANZAMIENTOS

Tras un período de relativa calma, Tecmagik ha desatado una auténtica tormenta de lanzamientos que se iniciará en verano con **«Andre Agassi Tennis»**, que aparecerá simultáneamente en Mega Drive y Master System, coincidiendo con la participación del genial tenista norteamericano en el Torneo de Wimbledon.

Dentro de las licencias de dibujos animados, la firma británica está preparando la salida al mercado de **«Sylvester and Tweety»**, uno de los títulos basados en la mítica serie **«Looney Tunes».** Este cartucho tendrá como protagonistas al Gato Silvestre y a Piolín, siempre enzarzados en su lucha por la supervivencia. Otro lanzamiento dentro de este género será **«Pink Panther»**, que presentará al felino protagonista de la nueva serie de cine y televisión basada en las célebres aventuras de la Pantera Rosa.

Por otra parte, Tecmagik ha contratado **los derechos de imagen de la estrella de cine Steven Segal**, cuyo nombre podrá utilizar para crear una serie de juegos basados en sus dotes de luchador. Estos cartuchos tendrán su **propio argumento**, independiente de los guiones de las películas que a partir de ahora protagonice Steven Segal. La firma británica ha rodado por su cuenta algunas secuencias cinematográficas que introducirá en dichos juegos. El primero, un cartucho de 16 megas que saldrá en Mega Drive a principios del año que viene, estará ambientado en una época futura. El objetivo del juego será desbaratar los planes de una perversa multinacional que controla todos los recursos mundiales.



"Andre Agassi Tennis" aparecerá simultáneamente en Mega Drive y Master System coincidiendo con la participación del genial tenista americano en el torneo de Wimbledon.

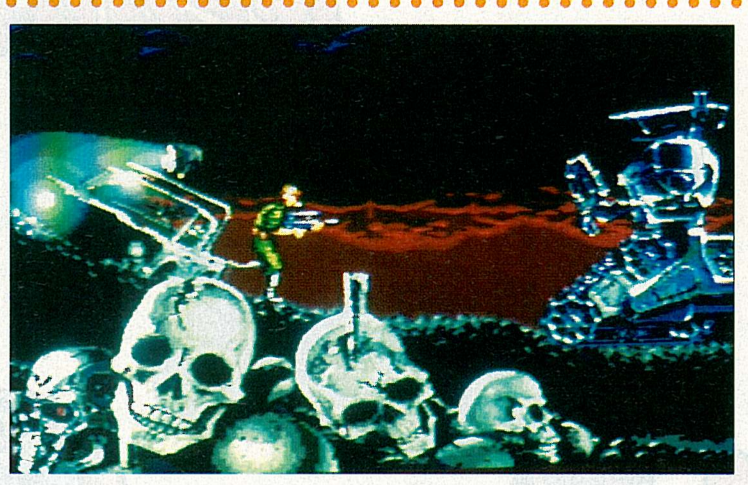
VIRGIN GAMES: LA CALIDAD COMO DISTINTIVO

Todos los veteranos usuarios de Sega conocéis de sobra el nombre de Virgin Games, esa empresa británica que siempre se ha distinguido por su gran calidad y por su fidelidad a vuestras consolas favoritas. Al parecer, esta misma tendencia va a continuar en el futuro, de modo que resulta difícil elegir algún juego entre la larga lista de lanzamientos que Virgin prepara para los próximos meses.

En primer lugar, empezaremos hablando de los **nuevos juegos para Mega CD,** un formato por el que la firma británica ha apostado decididamente, y con el que confía alcanzar un éxito parecido al de sus cartuchos para consola. El primer juego por orden de lanzamiento será **«Terminator»**, basado en la primera parte de la serie cinematográfica, cuando Arnold Schwarzenegger aún no se había "reformado" y aterrorizaba a la humanidad con sus armas del futuro. La versión para Mega CD mantiene el mismo nivel de acción, pero añade **más armas al arsenal de Arnie**, **más enemigos y más fases,** además de algunas secuencias tomadas directamente de la película.

El otro lanzamiento en Mega CD previsto para este año es **«Cool Spot»,** que tiene como protagonista a un microbio rojo que luchará sin cuartel contra una legión de enemigos distribuidos en once niveles.

En este mismo formato están programados para 1.994 **«Another World»** y **«Dinoblades»**. El primero, originalmente diseñado por Delphine, está ambientado en un tétrico escenario que presenta toda la calidad gráfica del Mega CD y añade nuevas fases a las del cartucho original de Mega Drive. En esta ocasión, al acabar la aventura de la primera parte tendréis que afrontar una nueva misión, a los mandos del camarada alienígena que os acompañaba hasta ese momento.



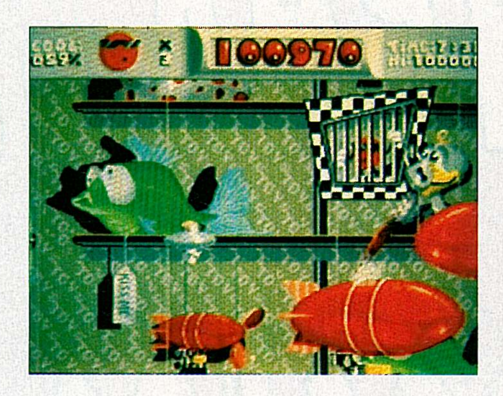
En el cartucho de Virgin Games, os encontraréis a un Terminator malvado, capaz de sembrar el terror y la destrucción allá por donde pisa.

Los amantes de los ganchos y demás "caricias" tendrán en **«Muhammad Ali»** a uno de sus cartuchos favoritos para Mega Drive. Probablemente es el mejor juego de boxeo jamás visto en esta consola. En él podréis elegir a Muhammad Alí o atreveros a hacer frente al mejor boxeador de todos los tiempos. Antes de las Navidades aparecerán juntos en un mismo cartucho, **«Robocop vs. Terminator»**, dos auténticos monstruos del celuloide que llenarán vuestra pantalla de 16 megas de violencia sin límites. El juego se compone de 12 niveles en los que tendréis que luchar contra un ejército de Terminators.

El equipo de programación que ha realizado «Global Gladiators» y «Cool Spot» está ahora ocupado en el diseño de las versiones para Mega Drive, Master System y Game Gear del clásico de Disney **«Jungle Book»** («El Libro de la Selva», como se diría en mi pueblo). El humor y el estilo inconfundible de la película están asegurados en el juego.

«Dinoblades» es un juego cargado de humor, en el que aparecerán de una forma bastante cómica diferentes personajes como dinosaurios o patines.

Entre los últimos lanzamientos de Virgin para consola sobresale **«Global Gladiators»** para Mega Drive, Master System y Game Gear. Para esas mismas consolas saldrá este verano **«Superman»**, en el que volaréis a lo largo de cinco niveles en busca de Lois Lane.

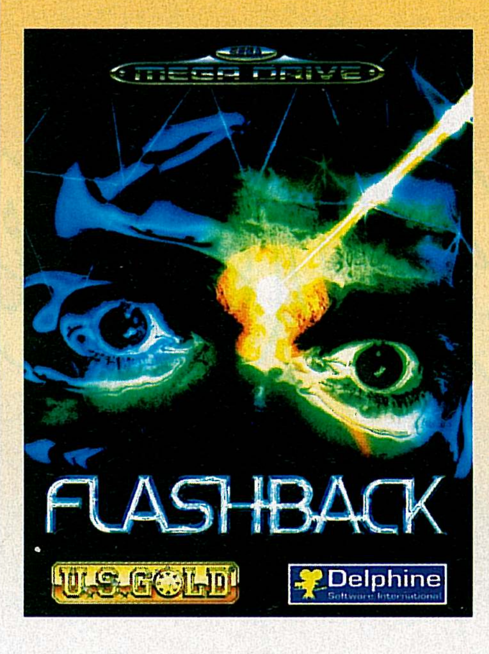


Más adelante aparecerá la segunda parte del mítico **«Populous»,** subtitulada **«Two Tribes»**. En esta ocasión el juego presenta dos dioses, uno bueno y otro malo, y este último está dispuesto a acabar con todos los chips de vuestra Mega Drive. Lo más destacable de «Populous 2» es que se trata del primer juego compatible con **el nuevo ratón de Sega, el Micro Trackball.**

US GOLD: ABRIENDO NUEVOS CAMINOS

Una de las características actuales más sobresalientes de US Gold es la **diversidad de productos** que ofrece a los usuarios de Sega. En este sentido, Stephen Whittaker, director de marketing de la firma británica, afirma: "Intentamos abarcar la mayor cantidad de géneros posible, sin imponernos ninguna limitación. Tenemos productos originales, simuladores deportivos, licencias de películas y juegos de personajes famosos".

A la primera categoría pertenece **«Flashback»**, un juego de Mega Drive que está recibiendo las mejores críticas en toda la prensa especializada. Sus 12 megas de acción trepidante hacen que los responsables de US Gold depositen grandes esperanzas en su próximo lanzamiento. Según Whittaker, "de vez en cuando aparece un juego capaz de vender una consola por sí mismo. Ese es el caso de Flashback".



Con menos expectativas pero el mismo entusiasmo sale al mercado **«Strider 2»** para Mega Drive, un juego de acción pura y simple que saldrá a la venta a finales de la primavera. Por su parte, **«Robocod»** y **«Star Wars»**, ambos para Master System y Game Gear, vendrán a confirmar, a la vuelta del verano, el interés de US Gold por seguir produciendo juegos para las consolas de 8 bits.

En cuanto a los simuladores deportivos, hay uno que destaca: **«Super Kick Off»** para Mega Drive. Según Whittaker, este juego se convertirá en "la única opción en consola para los amantes del fútbol".



Regalo

10 CONSOLAS GAME GEAR

100 RELOJES DE PARED SONIC II

NO LOS DEJES ESCAPAR...

Miles de regalos ¡

Al comprar cualquier juego SEGA*, pide una TARJETA DE PARTICIPACION. Deberás rellenarla con tus datos personales y los de tu establecimiento habitual (donde lo has adquirido). Envíala al aptdo. de correos indicado en la misma, adjuntando el código de barras del juego que has comprado. Las primeras cartas recibirán un fabuloso REGALO SEGURO:

MAS DE 8.000 SUPER REGALOS TE ESPERAN

Los regalos se entregarán por orden de llegada: 10 CONSOLAS GAME GEAR, 100 RELOJES DE PARED SONIC II, 150 COLECCIONES DE PINS, 1.000 MOCHILAS BACK PACK, 2.000 CAMISETAS Y 5.000 COLECCIONES DE SUPER ADHESIVOS. Además, todas las cartas recibidas participarán en el sorteo de estos fabulosos premios: 30 MINICADENAS, 20 BICICLETAS MOUNTAIN BIKE y 10 TELEVISORES 14".

Esta promoción será válida desde el día 16 de Abril hasta el 30 de Junio de 1.993.El sorteo se realizará ante Notario del Ilustre Colegio de Madrid el día 10 de Julio. Los resultados se comunicarán a los ganadores y serán publicados en revistas especializadas.

MARK LINE

seguro



1.000 MOCHILAS
BACK PACK

150 COLECCIONES
DE PINS



2.000 CAMISETAS

y sorteo de ...



30 MINICADENAS



20 BICICLETAS
MOUNTAIN BIKE

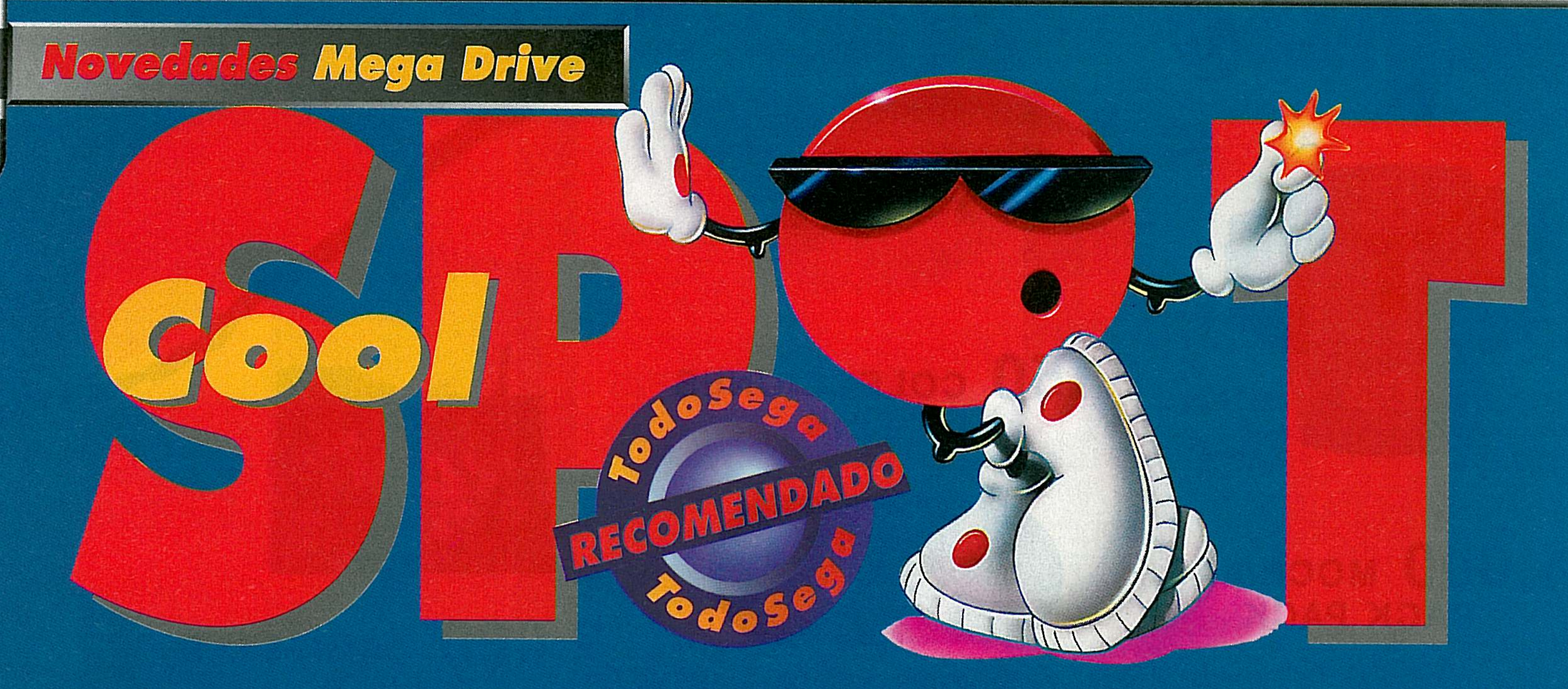


10 TELEVISORES 14"

te esperan !

SEGA

*Serán válidos todos los títulos, excepto los siguientes: Mickey Mouse II Land of Illusion (M.S.); Batman Returns (M.S.); James Bond 007 The Duel (M.D.); Global Gladiators (M.D.-M.S.-G.G.); Flash Back (M.D.); Streets of Rage (M.S.); Street Fighter II (M.D.); Battle Toads (M.S.); Cool Spot (M.D.); Jungle Strike (M.D.).



En el mundo del videojuego uno encuentra programas entretenidos, algunos con buenos gráficos, quizá con una melodía agradable o un protagonista más o menos simpático. Buenos juegos, en definitiva, de los muchos que pasan por nuestras manos a diario. Pero cartuchos "redondos", de esos que lo tienen todo y en abundancia, de esos que te dejan con la boca abierta, no se ven todos los días.

Y sin duda que «Spot» es uno de ellos, un juego de los que no se olvidan y que hacen nuestro trabajo mucho más agradable.

«Spot» tiene ritmo, marcha, swing en abundancia, cosa destacable si tenemos en cuenta que se trata de una chapa de «Seven Up». Esta insignificante chapita realizaba honradamente su trabajo y era el orgullo de los embotelladores de la fábrica.





Una Burbuja con Mucha Marcha

Nunca dejaba escapar el gas de la botella y cuando era una mujer de débiles manos la que intentaba destaparla, no se resistía obstinadamente como muchos de sus colegas. Era un empleado modelo, chapa del mes en tres ocasiones consecutivas, que dedicaba sus escasos ratos libres a su encantadora novia, con la que esperaba casarse en breve plazo.

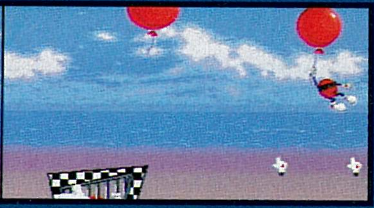
Pero la competencia en el mundo de las bebidas refrescantes era cruel y encarnizada. Todas las empresas pugnaban por el liderazgo del mercado, y no dudaban en emplear sucias técnicas para perjudicar a sus rivales.

Así que cuando el siniestro Joseph Carpio, mafioso y patán donde los haya, además de dueño de la popular marca de refrescos "Hilarius", intentó ficharle por una gran cantidad

PRIMER CONTACTO

El juego comienza en una playa llena de peligros. Pero con este sencillo truco evitaremos a los cangrejos y rescataremos a la chavala sin despeinarnos. Subid a la botella al principio de la fase y saltad hacia arriba. Encontraréis un montón de globos rojos. Con un poco de habilidad, llegaréis al final saltando de uno a otro. Bueno pues así, con este tipo de trucos, tendréis que ir afrontando las múltiples fases de las que consta este divertido y original juego.

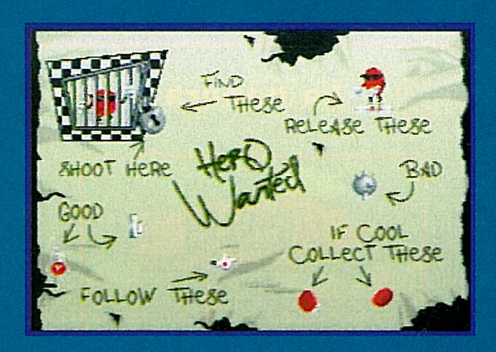


de dinero negro, Spot no pudo por menos que negarse y permanecer fiel a su empresa de toda la vida, la que le sacó del arroyo cuando no era más que el portero de un equipo de chapas de chavales.

Carpio, hombre poco acostumbrado a negativas (excepto las que le da su novia todas las noches), montó en cólera y en venganza ordenó raptar a la novia de Spot y recluirla en una isla remota, protegida por un ejército de pequeños animalejos.

Spot, ni corto ni perezoso, se montó a lomos de una botella vacía y





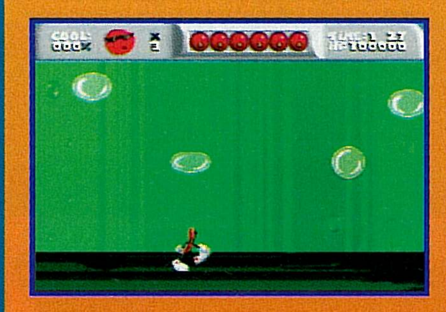
Tan sólo es una chapita, pero no veáis de lo que es capaz.

se dirigió hacia la isla haciendo surf. Allí le esperaban mil odiseas y peligros, escenarios alucinantes y melodías de ensueño hasta rescatar a su chica. Para ello cuenta con su fabulosa agilidad, un rayo capaz de volatilizar al más pintado, y sobre todo una marcha en el cuerpo que no se puede aguantar. Pasos de baile, virguerías con el yo-yo y chasqueo de dedos son algunas de las sorprendentes animaciones de Spot en esta magistral aventura. Nadie va a quedar defraudado, os lo aseguro.

QUERIDO BONUS









¿Qué sería de los juegos sin la entrañable fase de bonus? Spot debe salir del fondo de una botella de Seven-Up saltando de burbuja en burbuja antes de que acabe el tiempo. Publicidad subliminal debe ser, ¿no creéis?

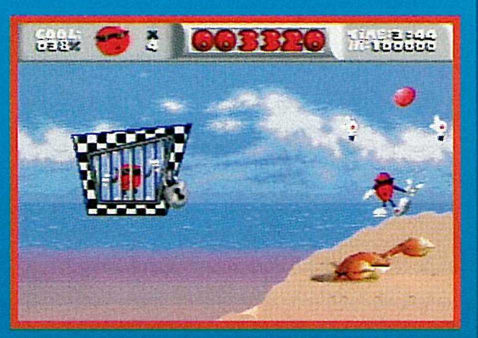


En la playa



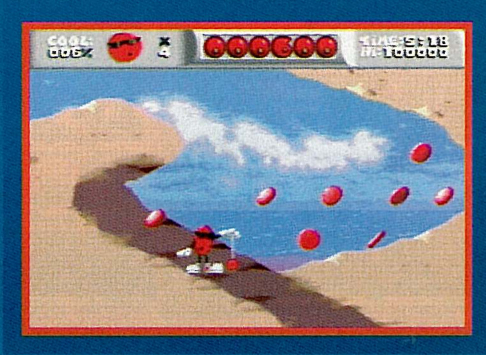
FASE 1

Spot acaba de "tomar tierra" en una paradisíaca playa, de no ser por los cangrejos ermitaños, caracolas andantes y demás fauna marina que esperan agarrar a Spot con sus pinzas.







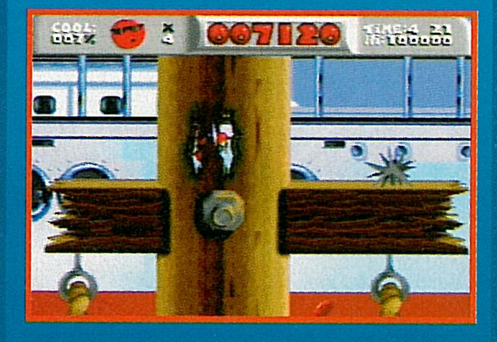


El puerto deportivo

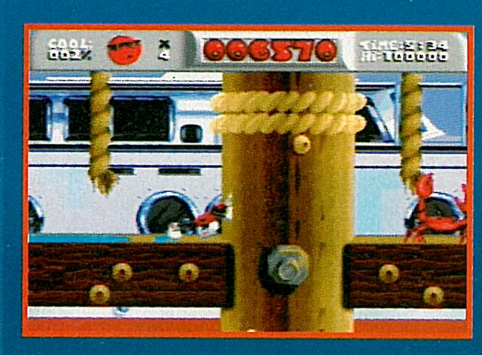


Un intrincado mapeado multidireccional donde el sentido de la orientación será tan importante como los reflejos. Abejas furiosas y centollos rabiosos serán los obstáculos a sortear.











El muro



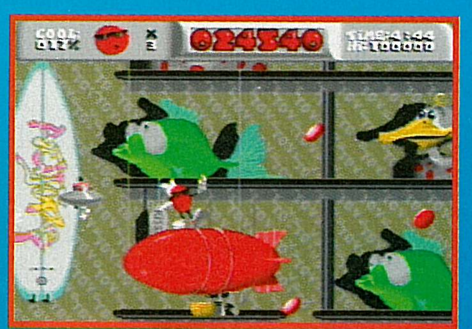
El dueño de esta casa está harto de los ratones, y con razón. Por eso abundan las ratoneras, donde una pequeña chapita puede quedar atrapada. Si no os asustan las arañas...







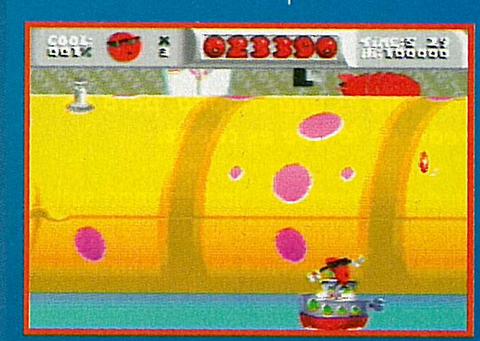




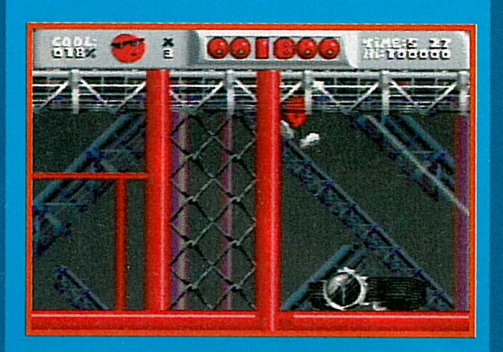
La bañera



Una complicadísima fase de plataformas donde, al más mínimo traspies, daréis con vuestros huesos en el agua. Sapos y platillos volantes, unos los buenos y otros los malos. No desesperéis.





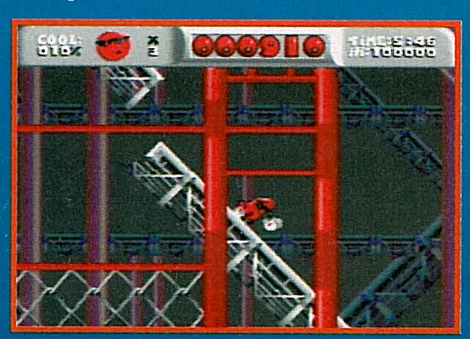




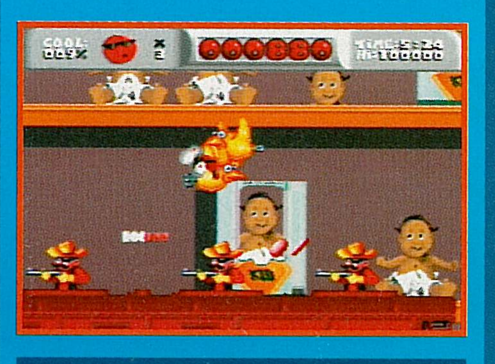
Dentro del laberinto



Llega la hora del vértigo, la velocidad, los reflejos. La acción adquiere aquí un ritmo vertiginoso, y entre gafas y llaveros habréis de controlar la adrenalina si queréis llegar vivos a la salida.



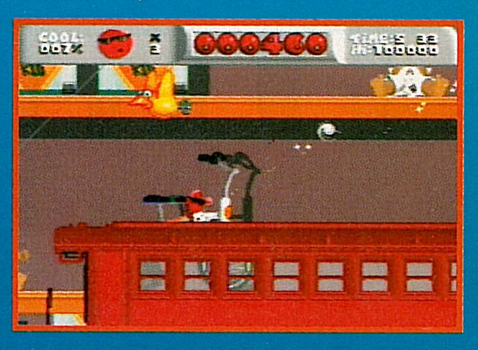


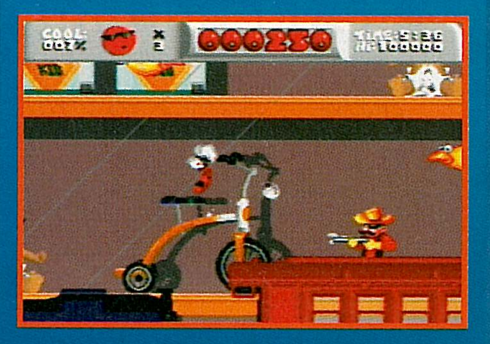


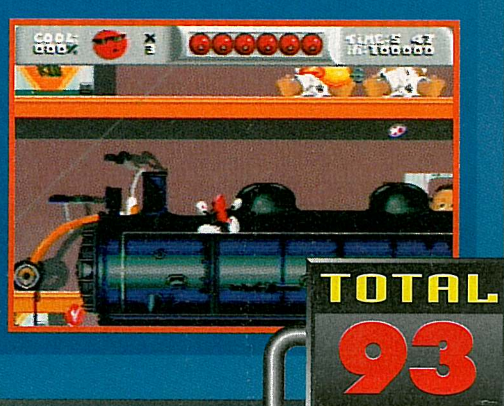
La tienda de juguetes

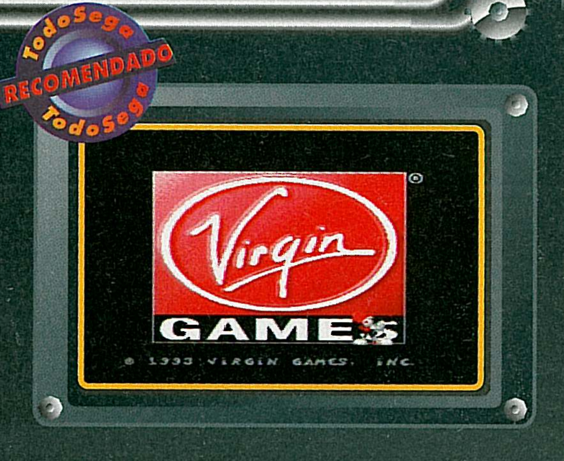


Billy el niño, Calamity Jane..., y ahora Spot. Asaltad el tren correo y acabad con los guardias que lo protegen. De la locomotora al vagón de cola, no hay un momento de tranquilidad.









Gráficos (1–10): 9

Colosales, variados, magníficos, originales, sorprendentes...

Movimiento (1–10): 9

La variedad de animaciones es simplemente genial.

Sonido (1–10): 9

Probablemente nunca hayas escuchado nada semejante en Mega Drive.

Jugabilidad (1–10): 9

Sencillo y adictivo, es diversión asegurada.

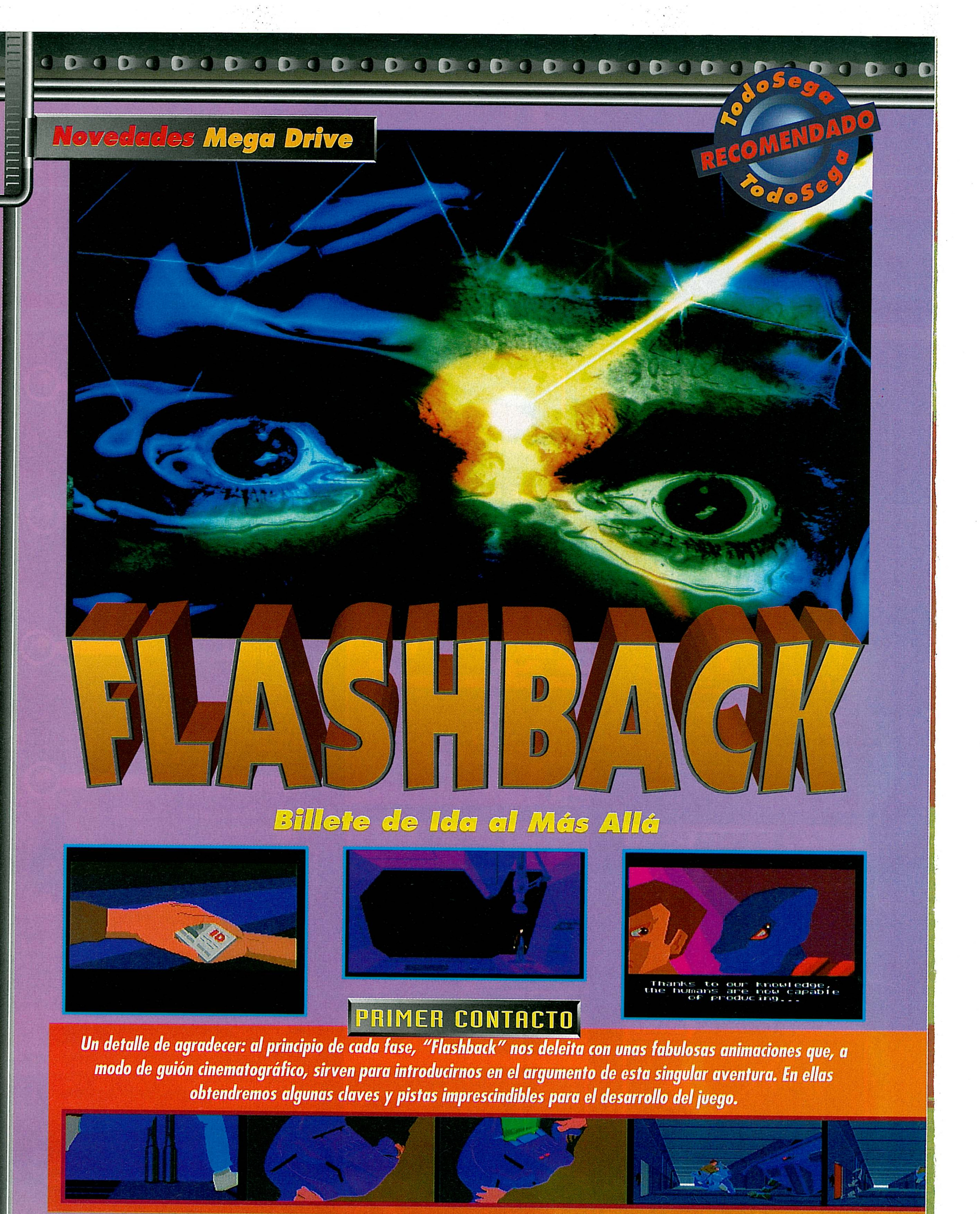
OPINION

Es casi imposible encontrar un solo aspecto de este juego que no merezca matrícula de honor. De similares características que «Global Gladiators», «Spot» da un paso de gigante en el mundo de los videojuegos, ofreciendo una calidad gráfica y sonora que le permiten codearse con los "gallitos" de la Mega Drive sin ninguna discusión.

El juego discurre a un ritmo a veces frenético, a veces cansino, por escenarios increíblemente bellos, llenos de emoción y divertimento. Es un cartucho "redondo" y muy recomendable.

Un juego imprescindible, apasionante y fundamental. Recomendado para todos los públicos.

TOTAL 93



FLASHBACK

Billete de Ida al Más Allá

PRIMER CONTACTO

Un detalle de agradecer: al principio de cada fase, "Flashback" nos deleita con unas fabulosas animaciones que, a modo de guión cinematográfico, sirven para introducirnos en el argumento de esta singular aventura. En ellas obtendremos algunas claves y pistas imprescindibles para el desarrollo del juego.

Delphine software y US Gold • Aventura • Megas:12 • Jugadores:1 • Niveles dificultad:3 • Continuaciones: infinitas • Fases:6

Conrad B. Hart, un destacado investigador, preparaba su tesis sobre la transmutación de materia. Para ello había desarrollado un complejo analizador de densidad molecular con forma de gafas de sol para motorista. Un día, mientras paseaba por la playa, se puso las susodichas gafas para protegerse.

Le llamó la atención el hecho de que determinados individuos tuvieran una densidad molecular un millar de veces superior al de la gente común.

Continuó experimentando con una amplia muestra de personas y se dio cuenta de que dichos individuos ocupaban siempre puestos relevantes en la sociedad: políticos, militares,



líderes religiosos, redactores de TodoSega...

Investigando la vida de estos personajes, Conrad descubrió que todos revelaban numerosos puntos en común en su comportamiento: apenas dormían y su inteligencia y longevidad eran mucho más elevadas que las de cualquier mortal.

Su conclusión no pudo ser más rotunda: dichas personas eran extraterrestres infiltrados entre los humanos para conquistar la Tierra.

Así, cuando nuestro amigo se dispone a dar a conocer la noticia, es raptado, su memoria borrada e internado en un psiquiátrico. Al poco tiempo Conrad consigue robar una nave espacial y huye de la Tierra, yendo a parar al planeta Titan, una inmensa jungla de plástico y nylon.

De esta forma tan apasionante comienza esta aventura en la que, en compañía de Conrad, vivirás algunos de los momentos más excitantes de tu vida.

Prepárate a viajar a otros mundos con "Flashback", un juego absolutamente revolucionario, -tanto en concepto como en realización-, que te abrirá nuevos horizontes y que te transportará a los límites de la realidad consolera.

Una joya que no debes perderte.

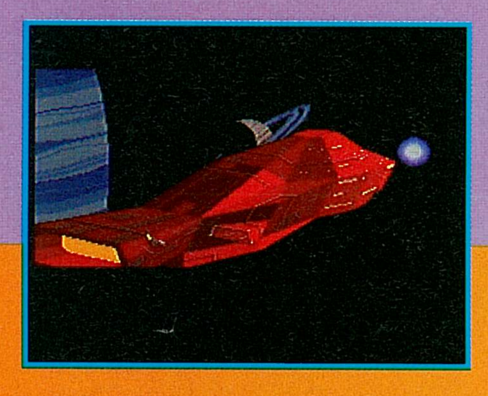


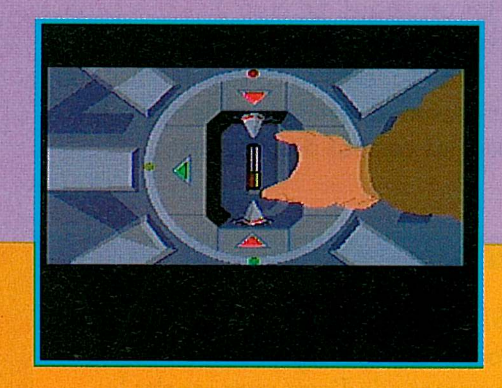
Todos los detalles técnicos de "Flashback" son espectaculares, pero la animación de los personajes rompe con todo lo visto hasta la fecha.

Esta aventura transcurre a través de seis fases sorprendentes: una jungla artificial, un show televisivo o un night club son algunas de ellas.

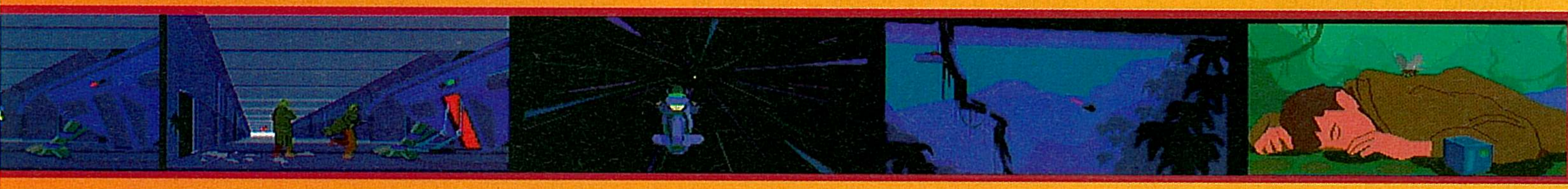


El ritmo, la presentación, los detalles... todas estas palabras recobran sentido en un juego que hará olvidarte de la realidad. Una auténtica obra maestra.

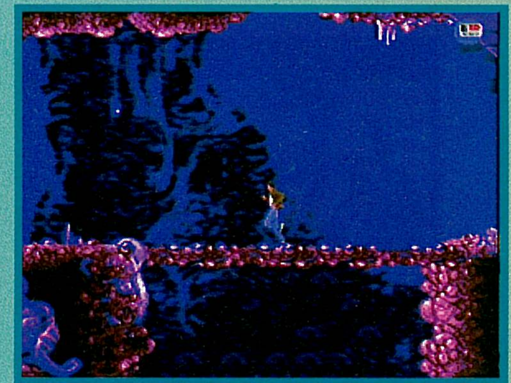


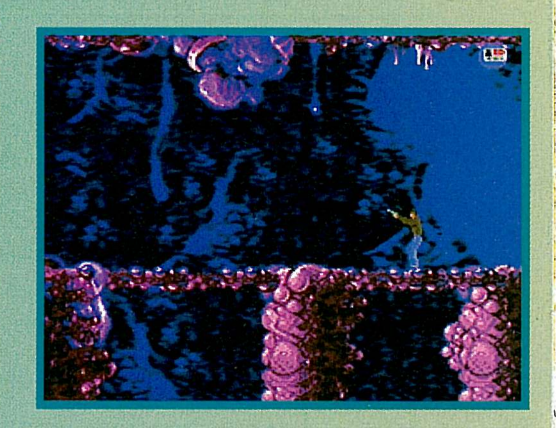












La jungla Artificial







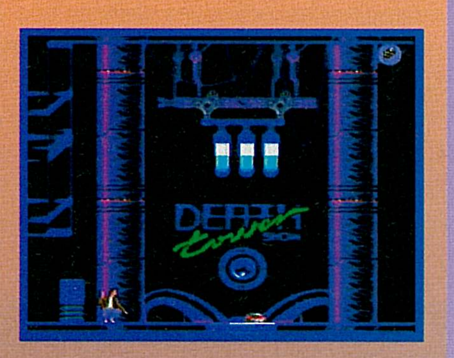


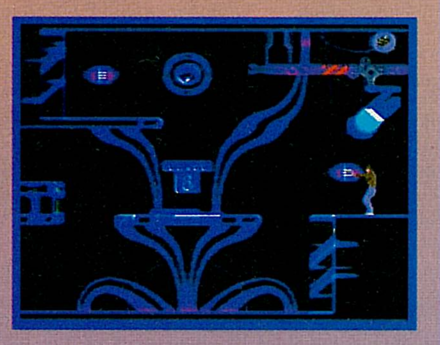
Conrad acaba de despertar junto a un holocubo que contiene un mensaje que él mismo grabó antes de que le robaran los recuerdos. En él se dice que debe viajar hasta New Washington donde un amigo herido le ayudará a recuperar la memoria a cambio de que le socorra. Para ello, deberá conseguir antes una tarjeta de identificación y un cinturón anti-gravedad, evitando al tiempo a los primitivos mutantes y atravesando con éxito los campos desintegrantes.

New Washington

Conrad llega a casa de su amigo Ian, donde al fin consigue recuperar la memoria, y es entonces cuando decide regresar a la Tierra para repeler la invasión.
Desgraciadamente el viaje es demasiado caro para él y la única manera de poder permitírselo es participando en un mortal concurso de TV cuyo premio es un pasaje de vuelta a la Tierra.

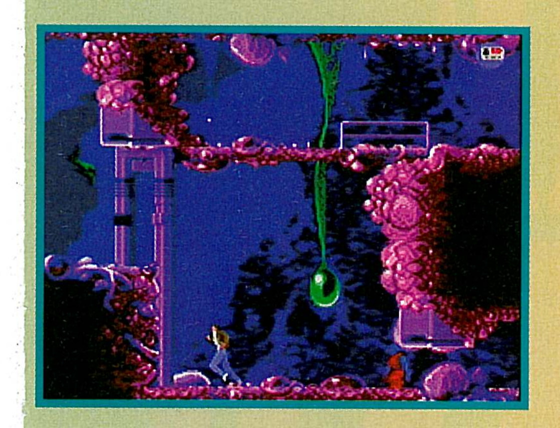
Torre de la Muerte







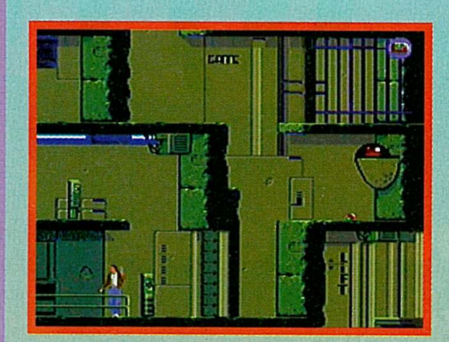
En este programa de televisión los participantes deben recorrer los ocho pisos de un intrincado laberinto protegido por replicantes. El ganador será el primero que consiga llegar hasta lo más alto del laberinto.

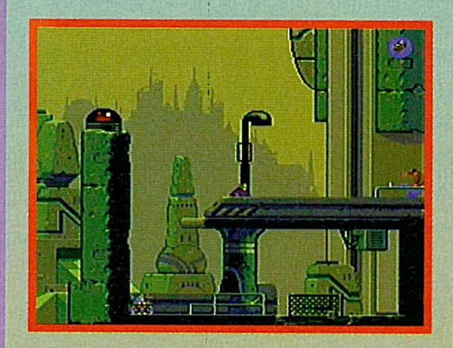


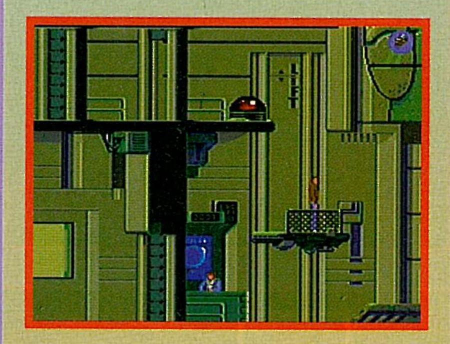
El planeta Morphs

Este es el planeta natal de los invasores. En una gruta Conrad encuentra a otro humano, Phillip H. Clark, que antes de morir le revela los detralle acerca de cómo acabar con los malditos morphs. Siguiendo sus instrucciones, nuestro héroe deberá lograr destruir el planeta y, con él, los planes de conquista de los invasores.

La Base Secreta



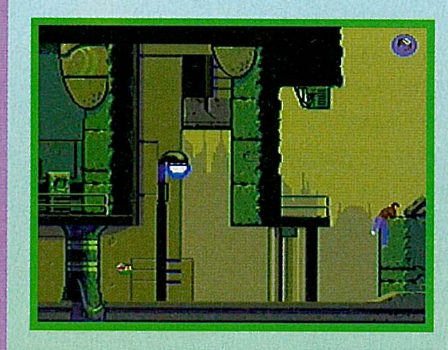


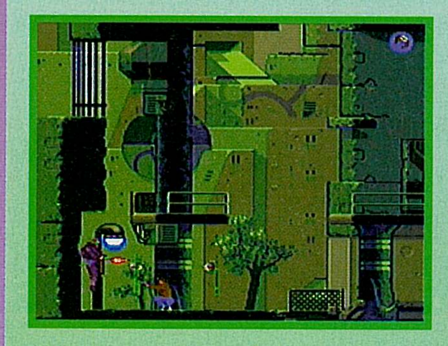


Conrad es descubierto y se inicia una brutal persecución por el cuartel. Por accidente se cruza en el camino de un rayo teleportador que le proyecta a un lejano planeta.

Estos son los seis mundos en los que transcurre esta emocionante aventura. Como véis, los escenarios son sumamente variados y en ellos encontraréis peligros y sorpresas de todo tipo que convierten este viaje en una auténtica pesadilla de la que os resultará casi imposible escapar.

La Tierra





Las autoridades descubren la falsa identidad de Conrad y mandan robots policía para liquidarle. Tras escapar en un taxi, llega a un night-club en el que se oculta el cuartel general de los alienígenas.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Decorados barrocos y enemigos muy conseguidos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Digno sucesor del legendario y genial «Prince of Persia». Lo cual ya es decir...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Magníficas melodías que transmiten la tensión de las situaciones.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Su excesiva dificultad llega a desanimar un poco. Hay que perseverar.

OPINION

Es sorprendente cómo evoluciona la calidad de los videojuegos en nada de tiempo. Juegos como «Another World, -que hace apenas un mes alabábamos en estas páginas-, se ven hoy superados en muchos aspectos por este alucinante Flashback. La animación es sorprendente y llena de matices, los escenarios están recreados con mimo y detalle, llenos de colorido y variedad. La música es tensa, siniestra, nos recuerda en cada momento que nuestra vida está en juego. En definitiva, un cartucho muy vistoso y cien por cien jugable.

Sin duda, uno de los mejores cartuchos que ha llegado a estas páginas. Sus gráficos y animación superan lo conocido hasta ahora.

TOTAL 93

THE FLASH

El Héroe más Veloz

Esta moda parece que ya no la para nadie. Cada vez con más frecuencia aparecen cartuchos cuyo protagonista es un conocido personaje del mundo del cómic. Esta vez le ha tocado el turno a Flash, un veterano superhéroe de la editorial americana Detective Comics, de demostrar lo que vale en las pantallas de vuestra Master System.

Flash es un muchachote que corre que se las pela. Posee una velocidad tal que, cuando su mujer le llama para comer, en más de una ocasión ha roto la velocidad del sonido. Adoptó la profesión de superhéroe por despecho, acusado por sus antiguos camaradas de Telepizza de intrusismo profesional, dado que Flash hacía los repartos en la mitad de tiempo y no necesitaba mantenimiento.

Nuestra aventura arranca cuando una banda de delincuentes callejeros toma la ciudad al asalto. Lucen el distintivo de "Los Choscones", y se dedican a desvalijar la ciudad sin más oposición que su siniestro aspecto.

La misión de Flash es exterminarlos fase por fase, cosa no demasiado complicada dado su extraordinario poder. Lo realmente difícil será escapar a las múltiples rampas de electricidad, pinchos y fuego hasta encontrar la salida, con un límite de tiempo bastante severo. De inestimable ayuda serán las cajas que con el nombre de Flash se hallan desperdigadas a lo largo y ancho de la ciudad. En ellas encontraréis vidas extra, monedas y relojes que incrementarán vuestro margen de tiempo. Si andábais buscando un juego realmente rápido para vuestra Master System, lanzaos sin dudarlo a por «The Flash».







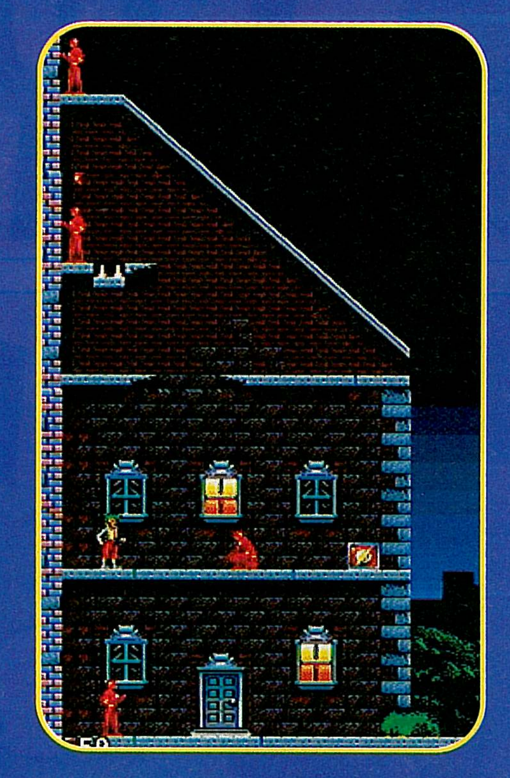
Probe • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: 0







¡Lo conseguísteis!, os dice una bella señorita. Y es que este juego está lleno de bonitos detalles.



PRIMER CONTACTO

Desde esta decrépita mansión arranca la acción. Unos punkies con malas intenciones ocupan las habitaciones superiores. Conviene coger los objetos que hay dentro de las cajas antes de comenzar la marcha ya que lo que hay en ellas os ayudará enormemente para el resto de la aventura.











Gráficos	8

Pequeños personajes pero llenos de matices. Buenos escenarios.

Movimiento	9

Supersónico, suave, maravilloso,...

Sonido	7

Simplemente da la talla, sin ningún tipo de alardes.

Jugabilidad	6

¡Canastos, qué juego tan difícil! Jugable para el hábil de turno.

OPINION

Está comprobado que la Master System mantiene una actualidad innegable y que sus juegos son cada día de mayor calidad. «The Flash» es la mejor prueba de lo que decimos, ya que se te trata de un juego innovador, de fantásticos gráficos y escenarios muy aceptables.

Su único punto negro es su dificultad. Suponemos que el jueguecito en cuestión debe tener muchas fases, pero llegar a conocerlas todas es un auténtico reto para profesionales. ¿Te atreves?

Este cartucho aprovecha al máximo todas las cualidades de vuestra Master. ¡Lástima que su dificultad sea tan elevada!

TOTAL **85**

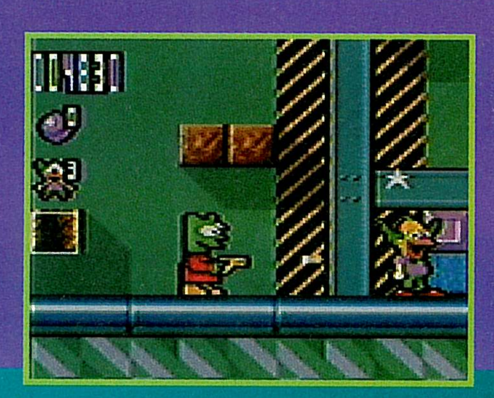
KRUSTY'S FUN HOUSE

El gran Krusty regresaba feliz a su casa después de una larga gira por el norte de los E.E.U.U. Aunque al principio no estaba muy convencido, compartir su cartel con Miliki y Rita Irasema había sido todo un éxito y ya tenía apalabradas otras tres galas más para el verano. Con un poco de suerte, ganaría el dinero suficiente para pagar las deudas de aquel fracaso histórico con Torrebruno y la cantante Leticia Sabater. En estos prometedores planes pensaba el ídolo de Bart Simpson al entrar en su bonita casa, cuando le pareció ver un pequeño ser atravesar veloz el vestíbulo y esconderse debajo de la cómoda.

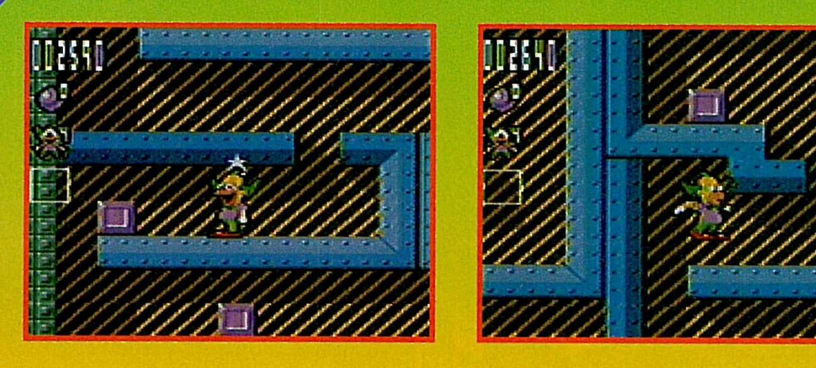








La Invasión de los Roedores



NO TE ROMPAS LA CABEZA... ¡CONSIGUE ESOS BONUS!

Los cuadritos grises contienen bonificaciones y, en algunos casos, sirven de acceso a otra pantalla especial de bonus en la que tendrás que ir rompiendo, con la mayor rapidez posible, todos los cuadritos que salgan a tu paso. ¡Suerte y a correr!

Acclaim • Arcade • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dificul.: 0 • Continuaciones: 0 • Fases:5

Sorprendido, el payaso decidió investigar dicho lugar y cual no sería su sorpresa al descubrir una fiesta de cumpleaños ratonil en todo su apogeo. La casa de Krusty se ha convertido, en su ausencia, en la discoteca de moda. Pero ha llegado la hora de poner orden, ha llegado la hora de acabar con los ratones.

Para que Krusty pueda llevar a los ratoncillos hacia la trampa que controla Bart, debe limpiar el camino de obstáculos usando para ello cajones y cañerías escondidos por toda la mansión. A lo largo de cinco secciones con catorce niveles cada una, irás encontrándote con tus enemigos: malvadas serpientes venenosas, unos rosados cerdos voladores, pajarillos bobos y unos alienígenas armados con láser. Deberás prestar especial atención a las fases de bonus y a objetos como pasteles, refrescos y, por supuesto, las vidas extras. Ánimo y a por ellos que son bajitos y cobardes.

Con este buen arcade de graciosos gráficos vas a disfrutar y, sobre todo, a comerte el coco.

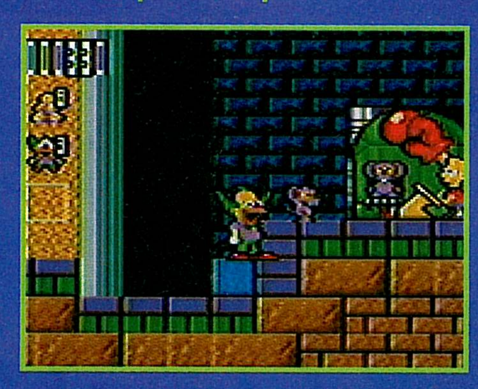
Krusty, Bart y tú, ¡un equipo invencible!



Los gráficos son excelentes y muy divertidos. Algo realmente increíble para una portátil.



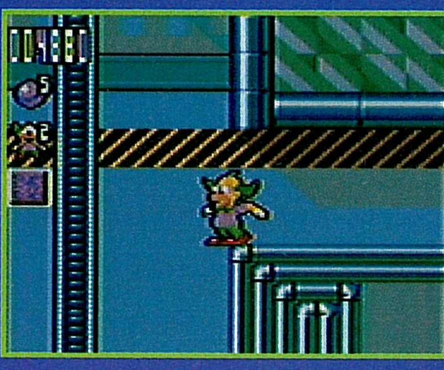
Krusty pondrá a prueba no sólo tu habilidad sino, -y sobre todo-, tu astucia a la hora de resolver problemas.















Gráficos (1–10)

Excelentes, muy divertidos e ingeniosos. Increíbles para una portátil.

Movimiento (1–10)

Ha llegado la hora de saltar , saltar y disfrutar.

Sonido (1–10)

Buena música y excelentes digitalizaciones.

Jugabilidad (1–10)

Diversión asegurada, no podrás despegarte de tu game Gear.

OPINION

Cuando se logra la mezcla perfecta de ingenio, jugabilidad y diversión, el resultado es un juego como el que tenemos ante nosotros. Lo primero que vas a encontrarte son unos gráficos muy bien realizados, llamativos y alegres, con gran variedad de escenarios y ambientes, pero después te sorprenderás por sus músiquillas marchosas, sus múltiples digitalizaciones (algo extraño en portátiles) y su espectaculares efectos chispeantes. Pero si algo hay que destacar en este juego essu monstruosa jugabilidad. Algo fuera de serie, de verdad.

TOTAL 87

Cartucho completo. Nuestras felicitaciones a Acclaim y a Flying Edge -el grupo que lo ha programado-, por este gran acierto.



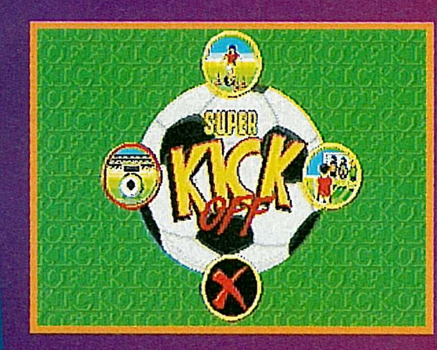
¡Comienza el Espectáculo!

El campo está abarrotado desde hace más de dos horas. La muchedumbre grita animando a los equipos. El calor es casi insoportable y las botellas de agua son apuradas hasta la última gota. Todo es alegría, emoción, espectáculo. Nadie quiere perderse el esperado debut: por fin ha llegado un simulador de fútbol verdaderamente divertido a la Mega Drive, y responde al nombre de «Super Kick Off».

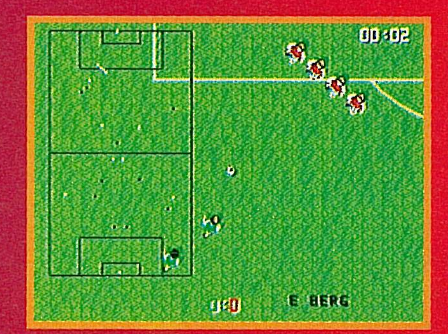
Y realmente se estaba haciendo rogar. Si bien la 16 bits de Sega ya contaba en su catálogo con algún que otro buen programa del género («Tecmo World Cup Football» es el mejor ejemplo), el que más y el que menos ansiaba la llegada de una adaptación del juego que hoy todavía sigue causando furor entre los usuarios de Amiga.

La visión que tenemos del campo es similar a si siguiésemos el partido desde un helicóptero, es decir, desde

PRIMER CONTACTO





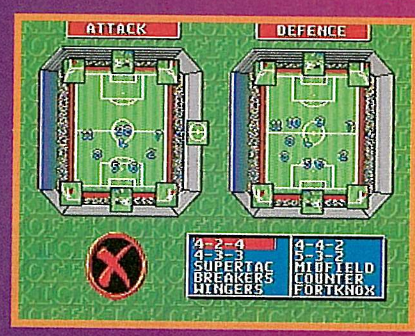


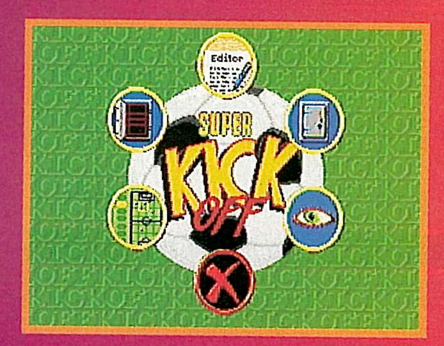
Los primeros momentos con este juego pueden resultar frustrantes dada la excesiva dificultad que supone el manejo del balón por el campo. Lo aconsejable es empezar por el modo tutorial y practicar lanzamientos de falta, penaltis y control del balón en ausencia del rival.
Ánimo, y recordad que para dominar este fabuloso cartucho necesitaréis algo de tiempo. Pero merecerá la pena.



Escoged a vuestro equipo preferido y preparaos porque ¡comienza el espectáculo!

Editor





Esquemas ultraofensivos, jugadas de contra, cinco hombres en punta... Ésto y mucho más podréis establecer para vuestro equipo con la opción EDITOR. Y hay más: elegir cuántos hombres deben subir a rematar los corners y cómo efectuar los saques de banda. Se trata de un menú completo y lleno de opciones.

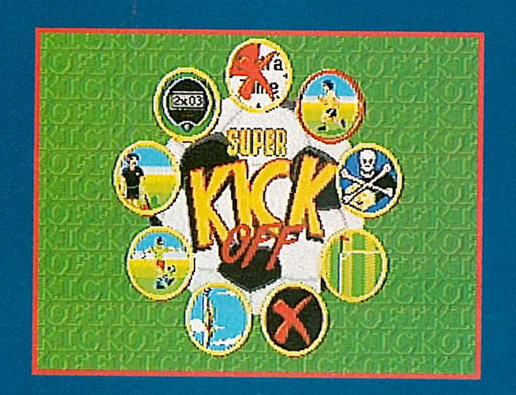


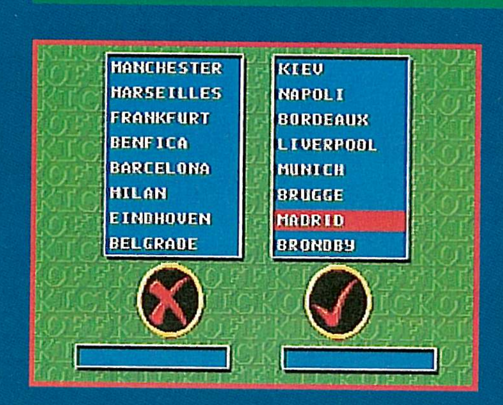
arriba, apareciendo en pantalla el trozo de campo en que se desarrolla la acción. Para averiguar la posición exacta de los jugadores que no vemos en ese momento, un completo radar nos indica dónde se hallan, tanto los nuestros como los rivales.

Todos vuestros ídolos, las jugadas geniales, las situaciones más increíbles... Como veis, la emoción del mejor fútbol está en vuestras manos.

Dicho radar es sumamente útil a la hora de dar un pase largo, de esos que tanto gustan al respetable, y también para encontrar los puntos débiles en la defensa contraria.

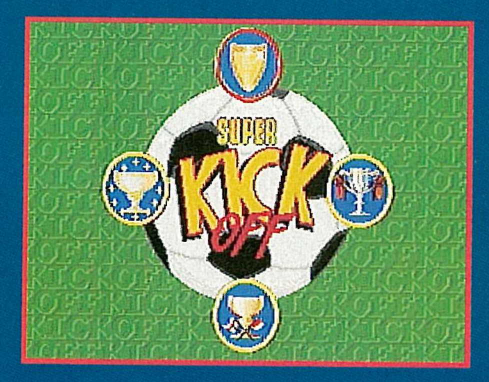
Y no falta nada de lo que le da emoción al noble arte balompédico: pases en corto y rasos, vaselinas, terribles chutazos, tiros de rosca, hábiles regates y, cómo no, las entradas. Sí, porque antes que dejar que el delantero rival se plante solo frente al portero, no habrá más

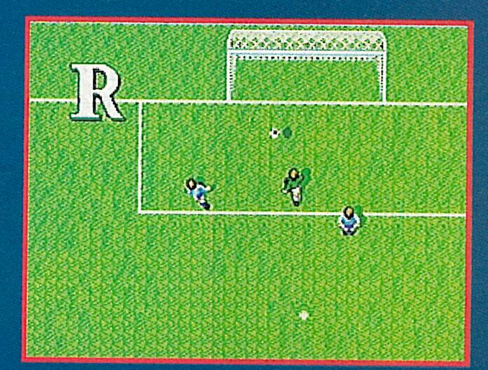












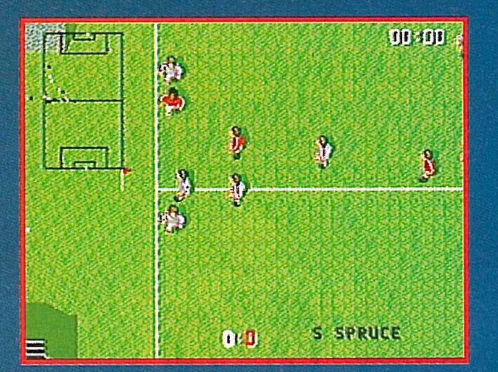








Los efectos sonoros nos hacen creer que estamos en un estadio repleto de hinchas vociferantes.



Con el menú de opciones podréis elegir equipo: al Real Madrid en la Liga, al Barcelona en la Copa o a la Selección en un mundial. Todo un abanico de interesantes posibilidades.

remedio que lanzarse directos al tobillo, con el consiguiente riesgo de sanción por parte del colegiado. Un dato curioso es que cada árbitro tiene un grado de tolerancia muy distinto, y con el tiempo acabaréis conociendo quienes toleran el juego duro, y quienes sacan tarjetas hasta por toser.

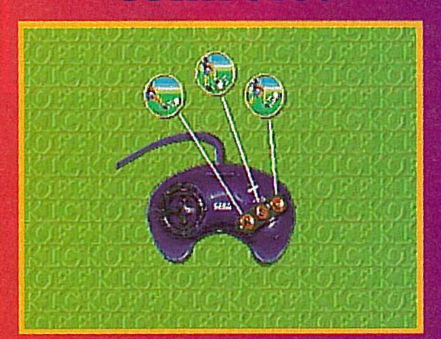
Andaos con ojo o acabaréis jugando con seis.



Una de las cosas más destacables de «Super Kick Off» es el amplísimo menú de opciones. Con él podréis elegir la velocidad de juego, el tipo de campo, si queréis manejar al Real Madrid en una competición de liga, al Barcelona en la Copa, o a la selección española en un mundial.

Un consejo para evitar lágrimas de frustración, decepciones e insultos varios hacia los redactores de esta revista por recomendar tan fervientemente este juego: paciencia, mucha paciencia. «Super Kick Off» no es precisamente un cartucho sencillo. Por lo pronto, el balón no va "pegado a los pies", por lo que hacer una jugada mínimamente vistosa requiere muchas horas de

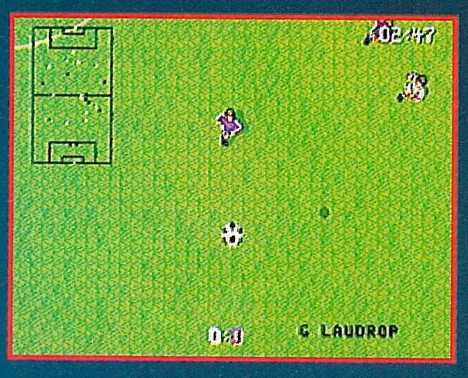
Controles



El manejo de los controles es uno de los puntos más complicados de «Super Kick Off». Tiro raso, pase con parábola y control de balón son las opciones fundamentales y que nosotros podemos definir a nuestro gusto.









Aunque los gráficos no destacan por su perfección, no desmerecen en absoluto la calidad del cartucho.

Sorteo de Campo







Realismo sobre todas las cosas pareció ser el objetivo de quienes realizaron este cartucho. No falta la elección de campos, con lanzamiento de moneda incluido, ni el nombre del árbitro y tampoco un útil indicador de viento y climatología. Realmente sólo falta la posibilidad de regar el campo, ¿no creéis?.

entrenamiento y sudores.

Y para los entrenadores frustrados no falta un original modo EDITOR, en el que podrán elegir sus propios esquemas de juego, la disposición de hombres sobre el campo, el modo de ejecutar los corners y saques de banda, etc. Estamos seguros de que lo haréis mejor que muchos de los que ganan millones jugando en primera división.

Ya no habrá excusa a la hora de pasar un buen rato frente a la Mega Drive disfrutando a tope con el deporte nacional. «Super Kick Off» tiene la culpa.







Gráficos (1–10): 8

Sin alardes, no destacan, pero dan el tipo.

Movimiento (1–10): 7

Las animaciones de los jugadores no son precisamente variadas

Sonido (1–10): 8

Los efectos sonoros simulan un estadio de fútbol... ¡excepto en los insultos!

Jugabilidad (1–10): 9

Este juego engancha, sobre todo si juegas contra un amigo.

OPINION

«Super Kick Off» es, hoy por hoy, el simulador de fútbol imprescindible para todo buen amante de este deporte.

A pesar de que el aspecto gráfico es sobrio, sin alardes, y de que el control de los jugadores es un poco complicado al principio, a la larga el conjunto os transporta a la jugabilidad y diversión totales.

Habrá quien diga que «Super Kick Off» aún no es el juego de fútbol definitivo para la Mega Drive. Puede ser. Pero, hasta que llegue ese momento, no lo dudéis: haceos con «Super Kick Off». Y probad...

TOTAL 90

Si estáis pensando en haceros con un simulador de fútbol, ya sabéis cuál os recomendamos.

Nadie sabe a ciencia cierta cuál es el origen de las Battletoads. Profesores de todo el mundo investigan desde hace unas cuantas décadas sin haber llegado a ninguna conclusión. Una cosa sí se conoce: no son de la familia de las Tortugas Ninja.

El hecho de que sean verdes, dominen las técnicas de combate y tengan un oficio tan parecido habrá contribuido, sin duda, a esta confusión. Y esto molesta enormemente a Rash, Zitz y Pimple, porque ellos no encuentran ninguna similitud. Es más, aseguran que esas cuatro tortugas horteronas no tienen ni media torta y que deben



Ella es la malvada Reina de la Oscuridad, capaz de secuestrar a la Princesa Angélica por envidia de su gran belleza. Hasta que los «Battletoads» no den con la princesita, su vida y la de Zitz correrán un serio peligro.





Trade West • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 2 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: infinitas • Fases: 12

BATTLETOADS

La otra prueba de la rana









tener el cerebro reblandecido con tanta pizza y tanta porquería batida. Además dicen que esos nombres son demasiado pijos para unos auténticos guerreros, y que mejor harían en ponerse a vender chapitas de O.B.K..

Como veis, están un poco "moscas", aunque para ellos la palabra mosca signifique algo totalmente distinto, puesto que es su plato preferido. Rash conoce mil y una recetas de la "Nueva Cocina para Sapos Expertos" del gran cocinero Karlos Sapiñano.

Nuestros tres sapos, Rash, Zitz y Pimple, vivían hasta ahora en una charca de la afueras de Anfibiotown y, aunque el agua no es mala y abundan las sapitas de buen ver, han decidido emigrar a charcas más turbulentas. En poco tiempo sus habilidades marciales se han hecho conocidas conocidas por todo el Sapomundi y una renombrada ojeadora de guardaespaldas, llamada Gran Tatanga, los ha fichado por varias temporadas.

Tras ser apadrinados por el



PRIMER CONTACTO

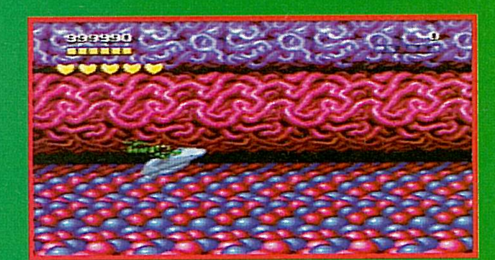
Nuestros arriesgados protagonistas comienzan su apasionante aventura en las verdes llanuras del altiplano de Ragnarock y, como esperábamos, lo hacen propinando galletas a todo lo que encuentran a su saltarín paso. Entre los enemigos, hay una especie de farola con dos patas que, al ser destruida, nos propociona un importante arma: la barra deslomadora, verdadera pesadilla de los Saurios volantes. Por cierto, cuando les golpeéis, subíos encima y, como por arte de magia, los saurios os transportarán convirtiéndose en una poderosa arma.

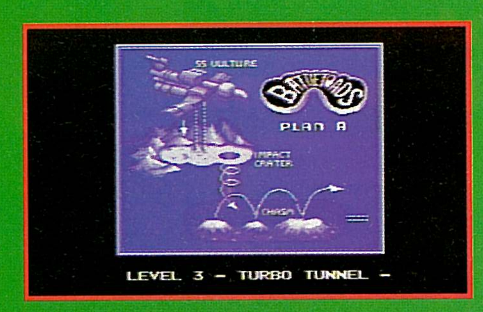




profesor T. Bird, sus misiones empiezan a subir de nivel. En una de ellas, mientras escoltan a la Princesa Angélica de regreso a su tierra natal, Pimple y la princesa son secuestrados por la malvada Reina de la Oscuridad aprovechando un descuido general. Por suerte, la pareja consigue avisar a sus compañeros, que, de inmediato y con la ayuda del profesor Bird, planean el rescate.

En esta complicada operación de salvamento se centra el argumento de «Battletoads». Pero éste es sólo uno de sus muchos atractivos, pues como irás comprobando, sus aventuras se desenvuelven a lo largo de diez fases distribuidas en cuatro perspectivas distintas. La acción comienza en un plano horizontal, pasa después a ser





Este es el plano de la operación de rescate hecho por el Profesor T. Bird nada más conocer la noticia del secuestro. En él están anotadas todas las claves para la feliz conclusión de nuestra historia. No lo perdáis de vista.

Diversión a pares

Si controlar a un único primo de Gustavo ya es una auténtica delicia, no os podéis ni imaginar las altísimas cotas de diversión que alcanza la modalidad de dos jugadores simultáneos.



Una de puenting



Como podéis ver, el Agujero de Wookie es un verdadero descenso a los infiernos de Ragnarock. Nuestros amigos parecen no tener miedo a las alturas y, colgados de una sencilla cuerda, afrontan el ataque pertinaz de pajarracos, plantas carnívoras muy, muy hambrientas y el inevitable cerco de dispositivos electrónicos que la Reina de la Oscuridad ha preparado. En esta fase de altura no encontraréis un solo segundo de respiro.





aérea, cambia luego a vertical y acaba convirtiéndose en una carrera vertiginosa a bordo de un espectacular rana-móvil. Además, todos estos sabrosones elementos gozan de una magnífica realización técnica, gráficos muy llamativos, scroll sumamente suave y escenarios de ensueño. Y esto no es todo, porque, si a todas estas virtudes le sumamos un grado de dificultad alto, (por ejemplo la fase del "turbo túnel", que pese a sus complicaciones es muy jugable), obtendremos un cartucho altamente adictivo. Un aspecto que cada día parece tener mayor importancia es la música y, cómo no, los efectos sonoros que la acompañan. En «Battletoads» se ha cuidado especialmente este apartado y para nuestra suerte el resultado ha sido óptimo. Melodías épicas que jamás habrás escuchado antes en tu maravilla negra, y unos efectos sonoros (golpes, impactos...) que aunque no lleguen al mismo nivel, alimentan la sensación de estar viviendo en nuestras carnes la acción. Por si fuera poco, podrán participar dos jugadores en esta trepidante aventura de ancas y princesas.

THE BEST



Gráficos — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Una auténtica delicia para tus ojos. Un buen trabajo.

Movimiento — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Suaves como Mimosín, aunque es necesario un poco de entrenamiento para controlarlos a tope.

Sonido — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Música marchosa y sonido efectista, ¡Que más quieres!

Jugabilidad — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Algo dificilillo, pero terriblemente adictivo.

OPINION

«Battletoads» es una mezcla excelente de originalidad y capacidad creativa en cuanto al desarrollo de las fases, pero no lo es menos en la realización técnica de sus gráficos y escenarios. En un tono igualmente alto encontraréis sus efectos sonoros y la entretenidísima música, que invita siempre al tarareo. No nos hemos olvidado de los movimientos de los personajes; sería difícil que se nos pasaran, ya que por su suavidad y la relativa variedad de los golpes, también merecen un espacio destacado. Y de la jugabilidad... ¡ni hablamos!

Desde ahora en adelante decir que un juego "ha salido rana" significará que ha quedado completamente redondo.

TOTAL 88

Andre Agassi TENNIS

Ventaja "al resto"

A la hora de lanzar al mercado un simulador deportivo, no está de más que vaya avalado por una figura destacada, alguien cuyo nombre haga gritar de emoción a las masas y sea una garantía de ventas para el cartucho.

Y cuando los señores de Tecmagik decidieron crear un juego de tenis para la Master System, superior a todo lo habido hasta entonces para esta consola, comprendieron que era evidente que

Tennis World News

Chin Takes Hard Court Title



Como ocurre en la vida misma, el vencedor sale en los papeles. En portada, Bob "Bit" Chin.

sólo un jugador tan carismático como Agassi podía darle nombre.

Agassi no es sólo un fenómeno de la raqueta. Su peculiar forma de ser y de actuar fuera de las pistas le han dotado de una popularidad inalcanzable para otros jugadores.

«Andre Agassi Tennis» es gráficamente el mejor juego de tenis creado para la 8 bits de Sega. La variedad de pistas, las magníficas animaciones, la diversidad de golpes,

PRIMER CONTACTO

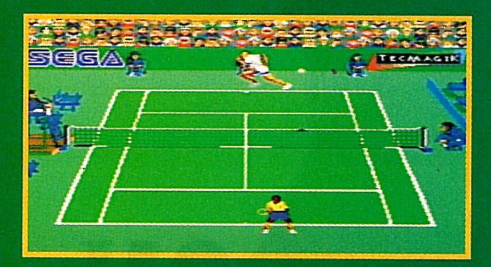
Hierba, cemento, tierra batida o sintética. Todo este tipo de campos se encuentran a vuestra disposición. Es muy aconsejable que os acostumbréis a las características de cada uno de ellos y adaptéis así mejor vuestro juego. Por ejemplo, sobre hierba es recomendable subir con frecuencia a la red, cosa que sobre tierra batida es poco menos que un suicidio.

Tecmagik • Deportivo • Megas: 2 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dif.: 1 • Fases: amistoso o torneo

nos hace preguntarnos más de una vez si no nos habrán cambiado nuestra Master System de toda la vida por un modelo más potente.

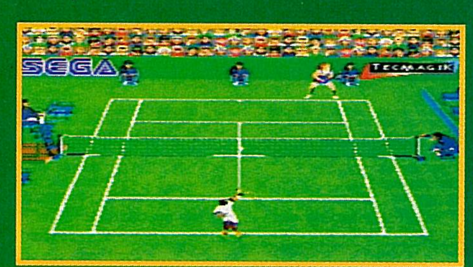
El menú de opciones incluye la posibilidad de amistoso o torneo, a celebrar en cuatro tipos de pista diferentes. Cada pista exige un tipo de juego diferente que beneficia más a unos jugadores que a otros.

Los golpes son variados y con excelente animación, a elegir entre voleas, revés, smash, dejadas... Lástima que el pésimo control de los jugadores y su escasa jugabilidad eche a perder un juego que se podría haber convertido en una obra maestra.





Una muestra de lo mejor de este juego: los gráficos. Reproducen a la perfección el ambiente de un campeonato de tenis.





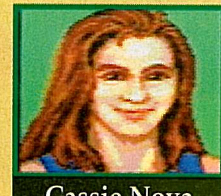
QUIÉN ES QUIÉN

Para que sepáis a qué ateneros, os presentamos a los participantes, con todas sus cualidades y todas sus debilidades.



Andre Agassi

Magnífico saque, volea y revés a dos manos. Un auténtico número uno.



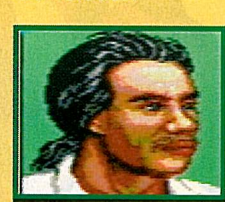
Cassie Nova

Combativa y sólida al fondo de la pista, tiene un revés demoledor.



Carol Ark

Veloz y con excelentes reflejos, pero su juego deja mucho que desear.



Tiger Ball

Extraordinariamente veloz, pero sus golpes carecen de precisión.



George King

Su juego carece de defectos, de no ser por su excesiva lentitud. Un rival muy temible.



Dan Malt

Lento y con escaso fondo físico, probablemente es el jugador más débil del circuito.



Ron Pepper

Extraordinaria capacidad física. Su resistencia sólo es comparable a su combatividad.



Bob "Bit" Chin

Su juego se basa en un servicio demoledor. En pistas lentas es un jugador mediocre.



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Soberbios, de lo mejor para la Master System.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Muy realista, pero demasiado incontrolable. Hay que dedicar tiempo al asunto.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Pocos efectos sonoros y una melodía discutible estéticamente hablando.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Mediocre, mediocre.Es el apartado menos cuidado del cartucho.

OPINION

"Lo que pudo ser y no ha sido", este sería el título adecuado para un juego que combina rasgos de genialidad con una jugabilidad más que discutible. Los partidos discurren en hermosísimas pistas, y cada jugador es capaz de dar infinidad de golpes. Pero los problemas aparecen cuando cogemos el mando y nos ponemos a jugar: nuestro tenista se muestra incontrolable, la bola le golpea en el cuerpo cada dos por tres y ganar un juego es tarea poco menos que de titanes. Mucho tenis en la pista, pero en la consola... no se ha portado bien.

Opiniones contradictorias para un juego que podía haber sido perfecto. Buena técnica pero escasa jugabilidad. Ustedes eligen.



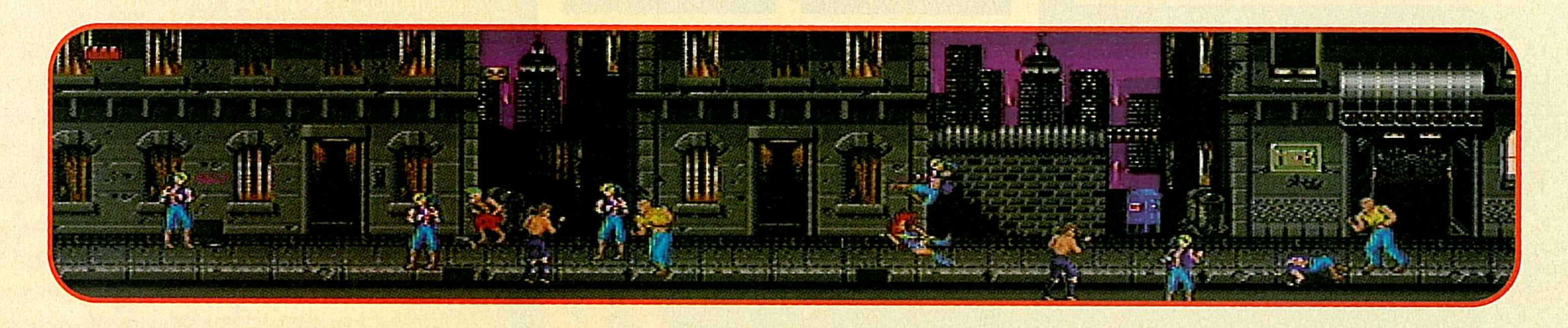
El Mito se Hace Portátil

DOUBLEDRAGON

Para algunos, Billy y Jimmy son unos verdaderos héroes, unos románticos que cuando sus novias son raptadas por malhechores no tardan un minuto en lanzarse a las calles y rescatarlas a base de mamporros.

Hay muchos que incluso les admiran. Su valor y destreza a la hora de vérselas con las hordas suburbanas son dignas de elogio, de eso no hay duda, pero gracias a una información reservada, a la que hemos tenido acceso, hemos averiguado que no es que la novia de Billy sea raptada periódicamente cada pocos meses desde hace ya varios años, sino que la dama en cuestión es un pendón de tomo y lomo a la que los pandilleros no encuentran demasiada dificultad en encandilar. O sea, que de rapto nada, que la jovencita se va de muy buena gana.

Y como no es nuestra intención desmitificar nada, dejamos este escabroso tema de lado y vamos a lo que importa: Quienes conozcan la saga de «Doubledragon» en sus formatos anteriores, ya sabe lo que va a encontrar: un juego genuino de



Virgin • Juego de lucha • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 1 • Continuaciones: 3 • Fases: 7

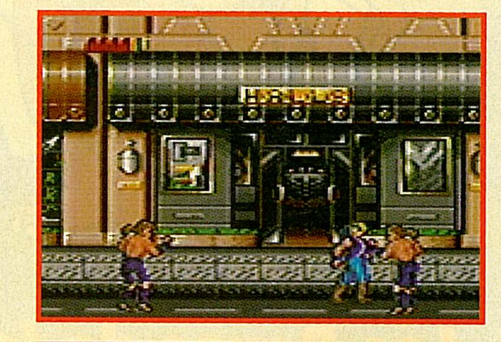
Un coche por una vida

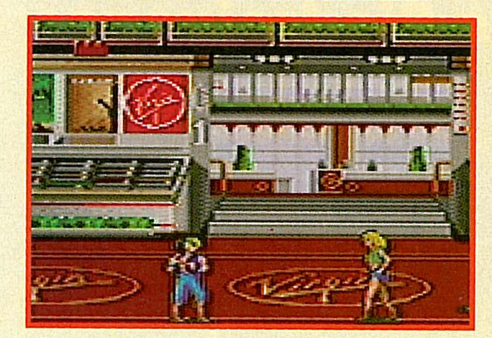


En la fase llamada "Parking Lot" encontraréis un bate de baseball tirado en el suelo. No lo uséis con los enemigos que os salgan al paso, sino reservadlo para el precioso coche rojo que aguarda más adelante.
Aunque os de pena liaros a mamporros con él, seréis recompensados con un tierno corazón que incrementará vuestras vidas considerablemente.



Jimmy y Billy son unos muchachotes fuertes y llenos de recursos. Aquí va un pequeño muestrario de sus golpes. El resto os toca descubrirlos.





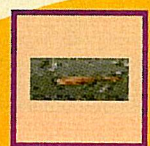
Virgin aprovecha cualquier ocasión para hacer publicidad de su tienda de discos.



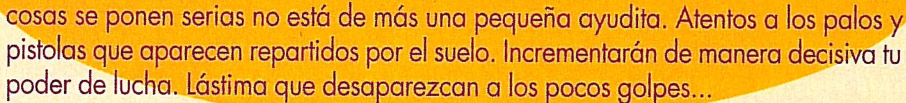
¿Estás muy tocado? Entre fase y fase, sabrás cuántos golpes has recibido y cuántos has propinado.

Armas





Las artes marciales te enseñan a usar tu cuerpo como única arma. Pero cuando las cosas se ponen serias no está de más una pequeña ayudita. Atentos a los palos y pistolas que aparecen repartidos por el suelo. Incrementarán de manera decisiva tu poder de lucha. Lástima que desaparezcan a los pocos golpes...



lucha, donde habrá que verse las caras contra todo tipo de enemigos (preferiblemente habitantes de los barrios bajos) para rescatar a una chavala que está en manos de un peligroso criminal.

Así que a buen entendedor pocas palabras bastan, y, entre patada y patada, guardad un ojo para los sorprendentes escenarios que os ofrece vuestra Game Gear. ¡Son de alucine!



Gráficos 9
Los escenarios son los mejores que se han hecho para la Game Gear

Movimiento 7
Razonable variedad de golpes y enemigos, y unos movimientos un tanto artificiales.

Sonido 7
Melodías sencillas y pegadizas. No están del todo mal.

Jugabilidad 7
Su excesiva dificultad va un poco en detrimento de la diversión.

OPINION

«Double Dragon» es un juego gráficamente soberbio. Sus escenarios digitalizados son de lo mejor nunca hecho para la Game Gear, capaces de dejar con la boca abierta en más de una ocasión.

Por otra parte, los amantes de los juegos de lucha encontrarán en él todas las virtudes que hicieron de este título uno de los clásicos del género, por lo que la diversión y la adicción están aseguradas.

TOTAL 80

«Double Dragon» es uno de los mejores juegos de lucha de cuantos puedes encontrar para tu Master Sysrtem



The Flinstones son unos personajes de dibujos animados que alegraron nuestras tiernas tardes de infancia. Vivían en un mundo prehistórico lleno de curiosos inventos, y su afición favorita era ir los sábados a jugar a la bolera. Responden a los nombres de Pedro, Vilma, Pablo y Betty, y no hay que ser muy listo para con estas pistas suponer que estamos hablando de Los Picapiedra.

Sus aventuras han sido adaptadas numerosas veces a formato de videojuego, pero ninguna de ellas ha sido tan divertida como este «The Flinstones» que os presentamos para la Mega Drive.

Mientras Pedro dormía plácidamente en su hamaca, Vilma descubre que su collar ha desaparecido. Rápidamente despierta a Pedro y le "sugiere" que, si no quiere dormir al raso esa noche, más le vale salir inmediatamente en busca del collar.

Los Reyes de los Piedrojuegos

Y así comienza la primera de las seis fases de que consta este entretenido juego de Taito. Sí, porque en esta aventura Pedro tiene que hacer poco menos que de recadero. Tras encontrar el collar deberá viajar al mar para encontrar el anzuelo de Pablo, de allí al desierto a bordo de su utilitario último modelo para encontrar a Peebles y luego subirse a un tren para buscar el lazo de Betty.





PRIMER CONTACTO

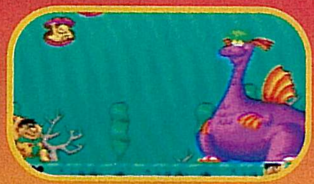
Una enorme catarata es la primera dificultad de consideración. No desesperéis intentando escalarla: es imposible. Por contra, si golpeáis el huevo saltarín que encontraréis sobre el puente,un dócil pájaro os elevará por los aires sin rechistar. ¡Estas son las ventajas e inconvenientes de la Edad de Piedra!



Taito y Sega • Plataformas • Megas:4 • Jugadores:1 • Niveles dif.:3 • Continuaciones:3 • Fases: 6



Hay Apariencias que Engañan


No, Los Picapiedra no iban a ser diferentes en este asunto de los enemigos fin de fase: al final de cada una de ellas un feroz enemigo tespera con la siniestra intención de arruinar tu misión. Su aspecto puede parecer temible, pero tras observar sus torpes movimientos, comprobarás que no te será difícil derrotarlos.



En fin, que el pobre hombre no va a parar tranquilo ni un momento. Debido a que la delincuencia ha subido escandalosamente en los últimos tiempos, Pedro se ha guardado su sempiterna cachiporra, con la que se defenderá de los innumerables y variados enemigos que saldrán a su encuentro.

En definitiva, este es un juego sencillo, entretenido y con unos gráficos agradables y vistosos que no os sorprenderán, pero tampoco os defraudarán.



Aunque la animación es pobre, los gráficos son tan buenos como los dibujos originales.

A lomos de su viejo troncomóvil, Pedro va en busca del collar de su amadísima Wilma.






¿Qué juego de plataformas que se precie no dispone de su correspondiente ración de bonus? Pues aquí los encontrarés en forma de globos distribuidos a lo largo y ancho de cada fase. No dudéis en golpearlos, y una agradable sorpresa será vuestra recompensa.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Gran variedad de escenarios y enemigos. Sin duda, lo mejor.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Bien hecho, pero escasez de opciones.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Sonido

Variedad de melodías, aunque la calidad de las mismas brilla por su ausencia.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

No pasará a la historia por su jugabilidad. Puede resultar un tanto soso.

OPINION

Según el cristal con que se mire, este juego puede resultar bastante entretenido o un poco soso. Nos explicamos. Las melodías son bastante simples, pero gráficamente está bien realizado y posee gran variedad de escenarios y enemigos. La animación es escasa (apenas salto y cachiporrazo), pero tan bien hecha como en los dibujos que le dan nombre...

Trata de encontrar, por tanto, su lado bueno y descubrirás un buen juego de plataformas con con bastantes detallesque el buen aficionado al género sabrá apreciar.

A pesar de sus defectos (la música y la escasa animación), es un cartucho bastante entretenido. Si os gustan los personajes, os gustará el juego.

TOTAL 75



Todo el mundo habla en estos días de la invasión japonesa en el mundo del cómic y los dibujos animados. Se critica que el alto contenido en sexo y violencia de estos productos resulta perjudicial para los tiernos infantes, que el día de mañana pueden convertirse en seres agresivos y sin entrañas, y numerosas asociaciones de padres de familia exigen la prohibición de todo aquello que viene del país del sol naciente.

Estas personas parecen olvidar que la generación que hoy se mueve entre los veinte y los treinta años, crecimos pegados a la pantalla de un televisor en blanco y negro deleitándonos con las aventuras de un robot genuinamente japonés: Mazinger-Z. Lejos de convertirse en gente abyecta, algunos de nosotros hemos triunfado y hoy somos parte de la redacción de Todosega.

Pues los nostálgicos tendrán la ocasión de revivir las aventuras de tan entrañable androide en un típico arcade de lucha lleno de magníficos detalles.

Liberar a una semidestruida tierra de la tiranía del vil Godkaiser (una mezcla de Godzilla y el kaiser Guillermo II debe ser) será vuestro

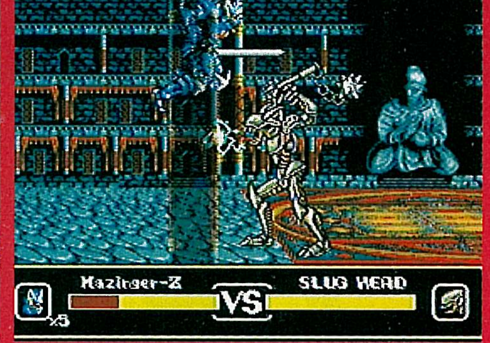




La Fuerza del Acero

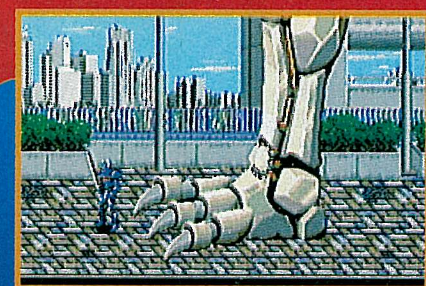






Los programadores no se han andado con chiquitas a la hora de diseñar el tamaño de los personajes. Tanto el protagonista como cualquiera de los numerosos guerreros a los que tndremos que enfrentarnos poseen unas dimensiones considerables, pero que crecen aún más en determinados momentos del juego.

Sega • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 3 • Fases: 10









La opción más divertida de este juego aparece cuando terminamos una fase. El tamaño de nuestros personajes crece hasta casi ocupar la pantalla, y deberemos enfrentarnos en combate singular a un poderoso enemigo.

objetivo a través de 10 trepidantes escenarios divididos en tres fases cada uno. A los mandos de Mazinger-Z y armados con una poderosa katana-láser, debéis dar cuenta del ejército invasor, plagado de electrónicos energúmenos.

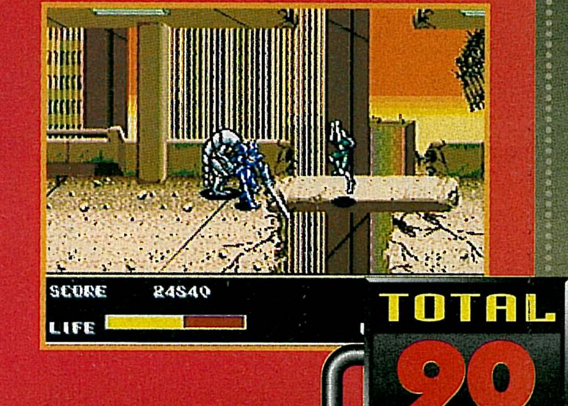
Un desarrollo nada original, pero que cuenta con una animación sorprendentemente veraz, buenos efectos sonoros y unos enormes enemigos de final de fase, lo que le convierte en un cartucho que merece tener muy en cuenta.





Las aventuras y los movimientos de este simpático hombre de acero os harán recordar, como si fuera hoy, aquello de ¡puñooos fueraaa!







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Sorprendentes, fabulosos, una delicia para los ojos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Indudablemnte lo mejor del juego. Una animación soberbia.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Buenas melodías y aceptables efectos sonoros.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Diversión asegurada. Nunca un holocausto nuclear fue tan divertido.

OPINION

Mazin Saga es un sencillo juego de lucha no demasiado original, en principio, pero al que sus programadores han incluido una serie de buenos detalles que le diferencian de sus competidores,

Mazin Saga no se puede comparar, por ejemplo, al "Capitán América y los Vengadores". Sus gráficos son más variados, los escenarios más trabajados, el movimiento infinitamente más versátil y sus melodías están mucho más en consonancia. Se acreca a la perfección y su jugabilidad os mantendrá entretenidos largas horas.

Esperamos que este cartucho tenga la misma acogida que tuvo Mazinger Z en dibujos animados. Cualidades para ello, le sobran.

TOTAL 90



EX-MUTANTS

Al Servicio de la Humanidad

Año 2.055: Tras la tercera guerra mundial, la Tierra está cubierta de ruinas y desolación. El uso indiscriminado de las modernas armas genéticas ha transformado a los escasos supervivientes en zombies descerebrados, similares a los maquetadores de TodoSega.

Su líder es un repulsivo y malvado alienígena cuya única obsesión es exterminar a todos aquellos que conserven un aspecto remotamente humano.

Del lado del bien está el Profesor Kildare, un pintoresco humanoide que intenta repoblar el planeta con la genuina raza humana. Para ello ha reclutado a seis guaperas para que salven el planeta, grupo al que denominó ex-mutants.

En una escaramuza, Sluggo, el líder de los zombies, consigue capturar a cuatro de los ex-mutants, a la espera de que los dos miembros restantes acudan a rescatarlos y así acabar con todos de una vez.

En el papel de cualquiera de ellos deberéis recorrer infernales paisajes, luchar contra horribles mutaciones y escapar de multitud de trampas hasta enfrentaros cara a cara con Sluggo.

«Ex-Mutants» es un cartucho a medio camino entre el arcade y el juego de plataformas. Transcurre a través de nueve variadas y

PRIMER CONTACTO

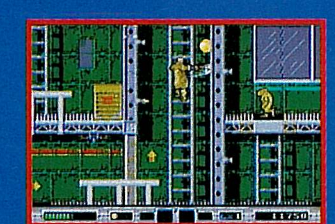
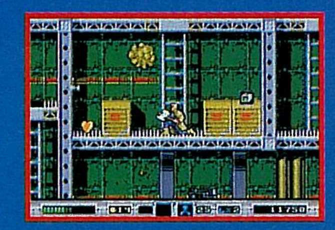
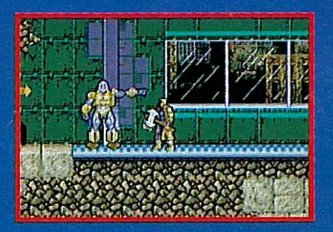
Al comenzar el juego, podéis elegir jugar con cualquiera de estos dos héroes.



NAME : ACKROYD
HEIGHT : 6'4"
WEIGHT : 225 LBS
WEAPON : BATTLE AXE
SPEED : AVERAGE
ENERGY : 8

Shannon: Sus femeninas formas esconden un guerrero veloz e implacable. Es amable y comprensiva con sus compañeros, pero cuando empieza el combate no conoce la palabra piedad.

Ackroyd: Es el guasón del grupo. Sus padres murieron a manos de una horda mutante, así que le invade un odio ciego hacia ellos. En la lucha es valeroso y nunca da un paso atrás.


Sega • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuac.: infinitas • Fases: 9













Los gráficos son pequeños y, en ocasiones, borrosos. Para colmo, tampoco son demasiado bonitos.

Afortunadamente, de vez en cuando, alguna adorable criatura te ofrecera información muy útil.

MARCA ACME



Las pantallas están llenas de cajas con la marca ACME, pero no, no estáis en un episodio del Correcaminos. No dejéis una sin golpear, ya que guardan sorpresas, tales como corazones que recargan vuestra vida, monedas y diamantes que incrementan vuestra puntuación, armas adicionales, etc.

laberínticas fases donde no sólo cuenta salir con vida, sino que además debéis encontrar pilas para recargar la energía del decrépito Profesor Kildare.

Un tren enloquecido, los rápidos de un río, cavernas, laboratorios..., son algunos de estos apocalípticos escenarios donde se juega el futuro de la humanidad. Sinceramente, una causa tan noble hubiera merecido un juego más en consonancia.











Gráficos (1–10): 5

Pequeños, borrosos, y nada agraciados.

Movimiento (1–10): 5

Salto, golpe, y deje usted de contar. No se han estirado mucho, no.

Sonido (1–10): 7

Buenas melodías apocalípticas, aunque muy similares entre sí.

Jugabilidad (1–10): 6

Nada del otro jueves. Más bien tirando a aburridillo.

OPINION

No gozan de excesiva popularidad en España los personajes de «Malibú Cómics», pero menos que van a tener con cartuchos como éste.

Pese a la bonita carátula dibujada por John Byrne, «Ex-Mutants» es un cartucho soso, con gráficos pobres, una originalidad que engaña, y una jugabilidad escasa que hace que se juegue más por pundonor que por otra cosa.

El aspecto sonoro es lo único que se salva de la quema, con buenas y brillantes melodías.

TOTAL 60

En «Ex-Mutants» lo único que destaca es el sonido. El resto se queda en la mediocridad.

KING OF THE MONSTERS

El progreso sigue su curso inexorable. La ingeniería genética ha dejado de ser una utopía para convertirse en una realidad amenazadora: un científico irresponsable ha creado en su laboratorio horripilantes y gigantescos monstruos que, una vez en libertad, se dedican a destruir sin piedad todo aquello que encuentran en su camino. El ejército se muestra impotente para detener semejante fuerza destructiva.

El científico, arrepentido de su lamentable error, ingiere una fórmula que le transforma a él mismo en una ciclópea criatura cuya fuerza rivaliza con la de los monstruos, y los desafía uno a uno sobre las ruinas del antaño floreciente Japón.

Los combates son a muerte, en un ring electrificado del que sólo se puede salir victorioso o en un ataúd. El ejército con sus tanques, cazas y barcos de guerra tratan de detener el combate, pero acaban convirtiéndose en armas arrojadizas de los contendientes.



Una Ciudad Llamada Infierno





En el papel de cualquiera de los monstruos, debéis luchar hasta convertiros en el auténtico "Rey de los monstruos". Para ello contáis con una gama de golpes que harían palidecer de envidia al mismísimo Hulk Hogan: sillitas eléctricas, quebradoras de cuello y espalda, puñetazos, estrangulamientos..., así como un golpe secreto diferente en cada luchador. El modo de vencer a vuestro rival será la típica "cuenta de tres", tras la cual el derrotado será





CÁPSULAS DE ENERGÍA



Cada vez que realicéis un golpe especialmente brutal o llamativo, aparecerá una cápsula de energía. Cogedla antes de que desaparezca y, cuando tengáis diez, os transformaréis en un ser aún más fuerte y demoledor, además de cambiar el color de vuestra piel.

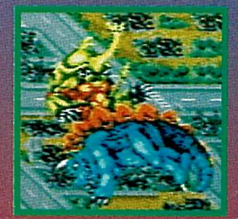


Takara • Juego de Lucha • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dif.: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 8



Geón

Una explosión nuclear turbó su sueño de mil años, y ahora está dispuesto a destruir la civilización en venganza. Cuidado con su cuerno y su mortífero lanzallamas.









Astro Guy

Un científico chiflado que se transformó a sí mismo en monstruo para defender a sus semejantes, los humanos. Ágil y agresivo, dispara una mortífera OLA DE FLASH.



desintegrado. Se puntuarán especialmente los destrozos causados en la ciudad, así que no dudéis en descarrilar trenes, hundir barcos o golpear la cabeza de vuestro rival contra un rascacielos.

Este cartucho se define por su originalidad, que entretendrá a los amantes de los juegos de lucha... y poco más.



Rockey

Una estatua de la Isla de Pascua que un día cobró vida. Pese a estar hecho exclusivamente de piedra, goza de una movilidad asombrosa. Cuidado con su BOMBARDEO CON ROCAS.





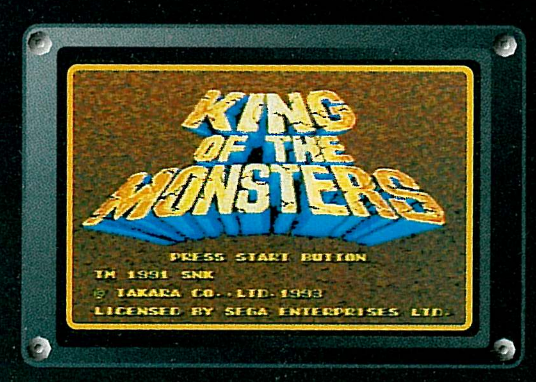




Beetle Man

Un escarabajo recién llegado del Amazonas, su escasa inteligencia le lleva a destruir todo aquello que se cruza en su camino. Cuidado con su caparazón y su MISIL ESCARABAJO.





Gráficos (1–10): 8

Grandes y bien realizados. Especial atención a la ciudad en ruinas.

Movimiento (1–10): 4

Incontrolable, lento, extraño, frustrante, y calificativos similares.

Sonido (1–10): 6

Las explosiones, majas, y poco más.

Jugabilidad (1–10): 6

No es precisamente de los juegos que dejan pegados a la consola.

OPINION

Ante todo muy original. Cuatro monstruos disputando un campeonato de lucha libre usando una enorme ciudad como ring no es algo que se vea todos los días. Sobre todo si se acompaña de unos gráficos grandes y atractivos y algunos toques de genuino humor japonés.

Desgraciadamente este cartucho pierde bastante en el aspecto de la jugabilidad ya que el control de los golpes y los desplazamientos de nuestro monstruo son poco menos que aleatorios.

Otro detalle: escaso número de enemigos.

Una pena que un juego basado en una idea tan original falle un poco en el aspecto de la jugabilidad. A pesar de ello, entretenido.

TOTAL 68



Double Clutch

Kamikazes de la carretera

Durante la semana son anónimos camareros, dependientes, limpiabotas, hombres de negocios o redactores. Sus vidas son grises y aburridas..., hasta que llega el fin de semana. El viernes por la noche se encierran en los garajes para poner a punto sus bólidos. La paga extra se fue en una nueva caja de cambios o en unos neumáticos mejores. Nada es demasiado, porque el sábado hay carreras en la calle, y nadie está dispuesto a perder.

Disfrutar de este apasionante y arriesgado modo de vida está ahora al alcance de todos (todos los que tengan una Mega Drive, naturalmente) gracias a «Double Clutch», nuevo cartucho de ASCII que recrea una carrera urbana de coches en la que todo está permitido.

Contemplando nuestro bólido a vista de helicóptero, debemos conducirlo por serpenteantes carreteras en franca competencia con los pilotos más duros de la ciudad. Nadie tendrá reparos en mandarnos a la cuneta de un topetazo, así que no debemos andar con complejos a la hora de hacer nosotros lo mismo.







Estos serán los tipos encargados de poneros las cosas difíciles sobre el asfalto. Estudiadlos bien a fondo para que podáis encontrar encontrar sus puntos débiles y... ¡a por ellos!



Joe Thunder: Agresivo y tramposo donde los haya, como tengáis un pequeño despiste os hará tragar el humo de su motor.



Quick Lance: es un demente que toma las curvas a 200 km por hora y no tiene noción del peligro. Conoce mejor el hospital que su propia casa.



Todd Wheeler: Un niño de papá al que le sobra el dinero. Posee un coche formidable, pero como piloto no vale demasiado.



Pam Wilder: Su dulce aspecto esconde una magnífica piloto. Prudente y cabal a más no poder, no duda en usar sus frenos cuando la cosa se pone fea.

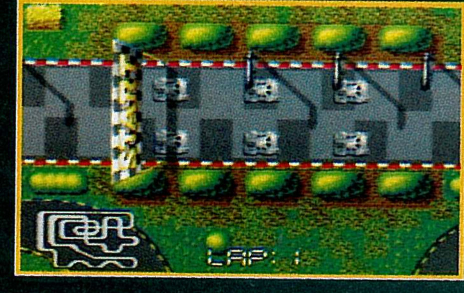
Ascii • Carreras • Megas: 4 • Jugadores: 2 • Niveles dif.: 4 • Continuaciones: 0 • Fases: 4 pistas

Más Divertido





Jugar solo no está mal, pero si queréis multiplicar la diversión por diez, probad a competir contra un amigo. El juego ganará en intensidad y no echaréis de menos cartuchos más sofisticados.



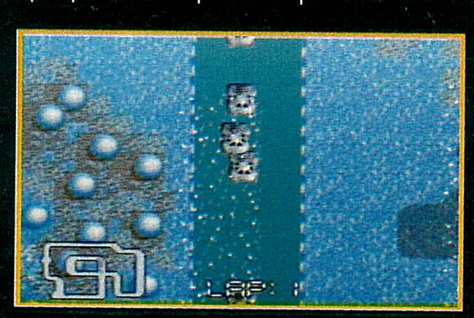
La sencillez no va reñida con la calidad. Aquí tenéis un ejemplo de unos gráficos bien realizados.





Otro factor a tener en cuenta es la climatología, dado que los circuitos pueden verse azotados por la lluvia, la nieve o el viento indistintamente, por no hablar de las manchas de hielo o aceite que abundan por la carretera y harán zozobrar nuestro coche.

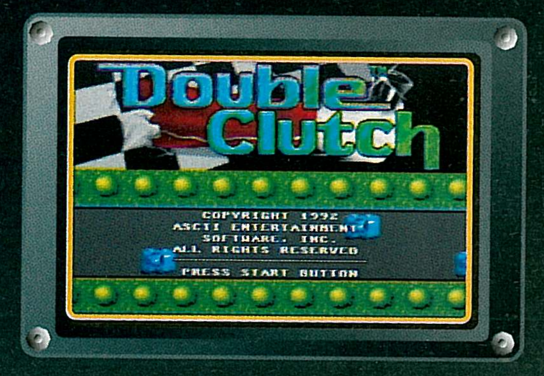
Los ganadores recibirán un sustancioso premio en metálico con el que podrán mejorar las prestaciones de su coche en un completo menú de opciones que incluye nuevos amortiguadores, dirección, turbo, etc. Para los perdedores... adiós coche y adiós chica.











Gráficos (1–10): 8

Sencillos pero a la vez grandes y bien realizados.

Movimiento (1–10): 9

Un scroll soberbio y un movimiento delicioso.

Sonido (1–10): 5

Una melodía un tanto machacona acompaña todas las carreras.

Jugabilidad (1–10): 8

Ante todo, divertido .

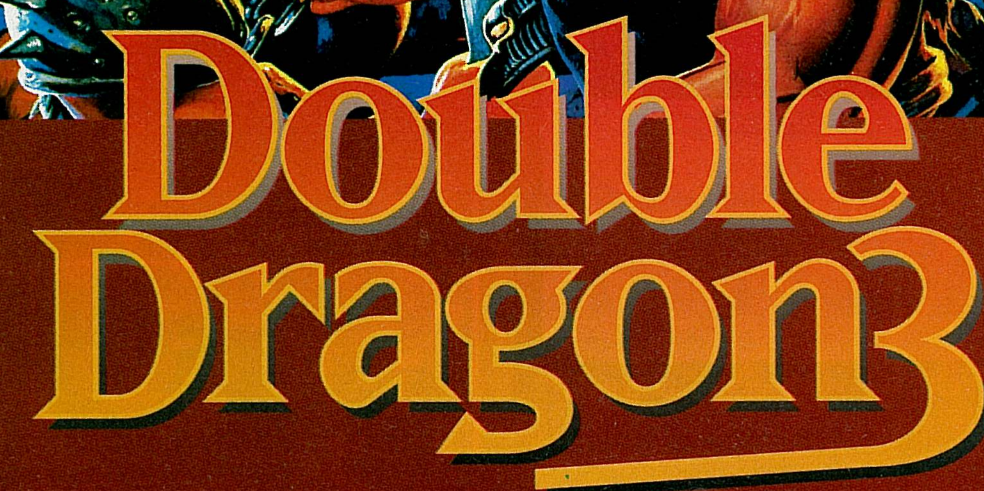
OPINION

En tiempos como éstos, en los que la calidad de un juego se mide por el número de megas o por la cantidad de chips "revolucionarios" que guarda, es agradable encontrarse un cartucho tan sencillo y jugable como «Double Clutch».

Basándose en conceptos tan simpless como una carrera de "cochecitos", han incluido unos gráficos grandes, un movimiento increíblemente suave y un scroll soberbio. Aunque se eche de menos más variedad de escenarios, la jugabilidad y la diversión están garantizadas.

TOTAL 80

Da gusto encontrarse con juegos come éste: sencillos, fáciles de controlar e increíblemente divertidos.



Double Dragon 3

Y La Saga Continúa

Billy y Jimmy Lee observan atentamente a su maestro,quien se encuentra sentado apaciblemente, sumido en una trancesdental comunicación con los espíritus.

Las Fuerzas del Bien le están enviando el mensaje de que la legendaria Piedra Rosada -fuente de toda sabiduría-, ha caido en manos de un misterioso villano. Con ella, su poder será casi ilimitado y el mundo estará bajo su perverso dominio.

Ayudados por el maestro y sus respectivas bandas , Billy y Jimmy parten raudos y veloces a recuperar la mítica piedra.

Pero la búsqueda, -como podéis imaginar-, no va a resultar nada sencilla, pues la Piedra Rosada ha sido dividida en cinco partes y repartida a lo largo y ancho de otros tantos paises: Estados Unidos, China, Japón, Italia y Egipto.

Y, como suele ocurrir en este tipo de enredos, el misterioso villano ha







PRIMER CONTACTO



Aquí tienes el comienzo del juego. Transcurre en América y, como podrás comprobar, es bastante movidito. Pero no te impacientes. Antes de ponerte a repartir mamporros, pasa por la tienda que te indica la flecha y encontrarás interesantes ofertas para ampliar tus condiciones peleonas. Vigila tu espalda, muévete con rapidez y, sobre todo, golpea a diestro y siniestro porque la acción comienza desde la primera pantalla.

Acclaim • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dif.: 1 • Continuaciones: 25 • Fases: 5




Como podéis ver, estos muchachos no se andan con chiquitas a la hora de intentar detener a nuestros héroes. ¡Pero no saben con quién se la están jugando!





El maestro nos dice en qué país se encuentran los fragmentos de la piedra. El que consigamos recuperarlos o no, ya es cosa nuestra y de nuestros puños.

dispuesto todo un ejército de macarrillas y delincuentes con una única misión: acabar con los hermanos Billy y Jimmy.

Ahora, ha llegado el momento de que esta mítica pareja, el ejército de indeseables y tú mismo os veáis las caras.

Billy y Jimmy, al igual que en sus anteriores aventuras recorrerán las calles de cada país derrotando a cuanto bestiajo ose interponerse en su camino. La batalla está servida, pero antes de empezar a repartir mamporros, os recomendamos que entréis en la tienda para aprovisionaros de armas o aumentar vuestra energía y obtener más posibilidades de victoria.



Double Dragon es uno de los grandes clásicos del arcade de peleas callejeras, y en él la acción y la diversión están aseguradas para los fanáticos de este tipo de cartuchos.

Sin embargo, -como todo en esta vida-, Double Gragon 3 tiene un pequeño pero, y es que tiene muy poquito de novedoso con respecto a su antecesor y eso es un aspecto fundamental cuando estamos hablando de la tercera parte de un juego.








Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Bastantes sencillos, pero simpáticos.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Destaca la incorporación de algunos golpes especiales.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Tiene una música entretenida y unos efectos aceptables.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Con tantos créditos, no te resultará difícil llegar hasta el final.

OPINION

Tenemos que reconocer que en esta tercera entrega de Double Dragon nos hubiera gustado encontrar más detalles que superaran los resultados obtenidos hasta la fecha. Lo cierto es que sus gráficos y movimientos sólo cumplen el expediente, limitándose a repetir lo positivo de anteriores entregas e incluyendo alguna ligera mejora a nivel de golpes con la que tampoco se ha conseguido que Double Dragon "rompa" de una manera definitiva.

Double Dragon 3 puede ser considerado como un buen juego de lucha, pero los que hemos seguido esta serie esperábamos algo más de él.

TOTAL 69

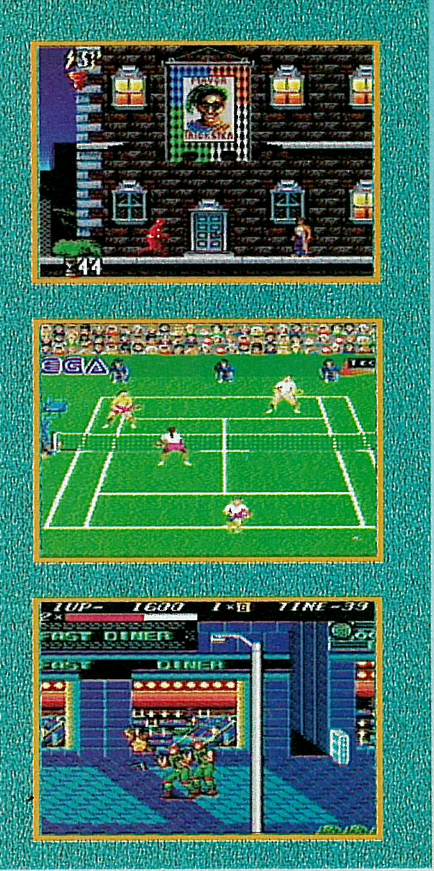


Ante vosotros, un nuevo número de vuestra revista preferida y una nueva lista de éxitos, la de los diez mejores cartuchos que, en nuestra opinión, os harán pasar momentos inolvidables. En esta ocasión, «Sonic 2» continúa arrasando en los tres formatos. Parece que nuestra entrañable mascota ha llegado a los corazones de cuantos hacemos -y leemos- esta revista. Como novedad, «Cool Spot», la marchosa chapa de Seven Up que entra con fuerza para ocupar directamente el segundo puesto en la lista de los mejores cartuchos para Mega Drive. También «Flashback», una original historia que se desarrolla en mundos intergalácticos y desconocidos, merece una mención especial entre las grandes de Sega. Dos títulos para no olvidar.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior. (•): Repite posición. N: Nueva entrada

MASTER SYSTEM

1	(•)	SONIC 2
2	(•)	MICKEY MOUSE 2
3	(•)	CASTLE OF ILLUSION
4	N	THE FLASH
5	(4)	SONIC
6	N	STREETS OF RAGE
7	N	RAINBOW ISLANDS
8	(7)	ALIEN 3
9	N	TOM Y JERRY
10	N	ANDRE AGASSI TENNIS



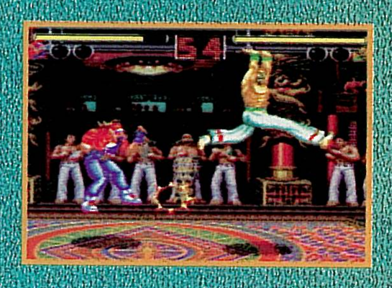


MEGA DRIVE

1	(•)	SONIC 2
2	N	FLASHBACK
3	N	COOL SPOT
4	(3)	TINY TOON
5	(4)	CHIKI CHIKI BOYS
6	(5)	FATAL FURY
7	(2)	STREETS OF RAGE 2
8	N	SUPER KICK OFF
9	(6)	TURTLES V
10	(7)	SONIC





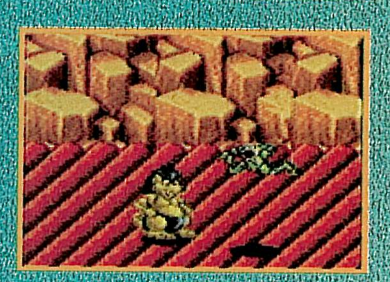


GAME GEAR

1	(•)	SONIC 2
2	(•)	SHINOBI 2
3	N	DOUBLE DRAGON
4	(3)	BATTLETOADS
5	(4)	TOM Y JERRY
6	(5)	STREETS OF RAGE
7	(•)	ALIEN 3
8	(•)	CHAKAN
9	(•)	SONIC
10	(•)	MASTER OF DARKNESS







TRUCOS



CENTURION





La defensa de Roma no es una tarea muy fácil, así que no estará de más esta ayudita: introduce el código **BN4Q AUIIV W6IQ ZCA5 555S 73U**, y el César se sentirá orgulloso de vosotros.

TERMINATOR



Master System

Junto con hispanos y coreanos, los terminators son una de las minorías étnicas que mayor marginación sufren en los Estados Unidos. Esperemos que este fabuloso truco ayude a remediar en parte dicha situación.

En la pantalla de **Terminator** presiona el **botón dos** y a continuación el **botón uno.**

La pantalla se volverá negra por unos instantes. Cuando esto suceda presiona **izquierda, izquierda, arriba, arriba, derecha, derecha, abajo, abajo.**

Dos ceros aparecerán en pantalla y el nivel podrá ser seleccionado usando **izquierda** y **derecha.**

PRINCE OF PERSIA

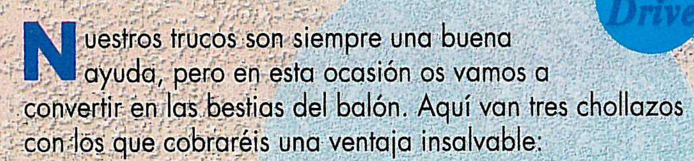


Si el mes pasado os ofrecimos un password de este fenomenal juego, y nos consta que os supieron a poco, aquí va la lista completa de todos los códigos:

NIVEL 2: DHJFCK
NIVEL 3: FHKHDG
NIVEL 4: IJFJFU
NIVEL 5: JIMJFB
NIVEL 6: IGGHDO
NIVEL 7: HECFED
NIVEL 8: LGMIEZ
NIVEL 9: PJMLHM
NIVEL 10: KDEFBH
NIVEL 11: KCIFBC
NIVEL 12: RHKLGJ
NIVEL FINAL: RELJED

CLUB SOCCER

Mega Drive



Nuestros trucos son siempre una buena ayuda, pero en esta ocasión os vamos a convertir en las bestias del balón. Aquí van tres chollazos con los que cobraréis una ventaja insalvable:





Introduce **three shredded weaht,** una sola palabra por línea, y vuestros jugadores tendrán un disparo increíblemente fuerte.

Con el código **QUITTER**, podéis acabar el partido antes del tiempo reglamentario y ganar el encuentro por un gol de ventaja. Si perdéis la final, el último truco os será de mucha utilidad. Apretad **A,B y C** a la vez cuando aparezca el resultado en la pantalla final, y volveréis a jugar la final.

MICKEY MOUSE

Game Gear

Si queréis ayudar a este maravilloso ratoncito, dirigíos al nivel de la biblioteca. Id hacia el jefe; entonces, cuando os encontréiss cara a cara con él, matadlo, y volved a la pantalla de las puertas. Repetid el proceso, recogiendo todas las vidas y latas extras que deseéis.



LOTUS TURBO CHALLENGE

Si después de los trucos de la semana pasada no habéis logrado grandes avances, introducid **mansell** en la tabla de passwords y veréis como os clasificáis siempre. Si introducís **slugpage,** notaréis como os movéis más rápidamente de lo normal. Se debe a que tenéis turbos infinitos.





RAMBO 3

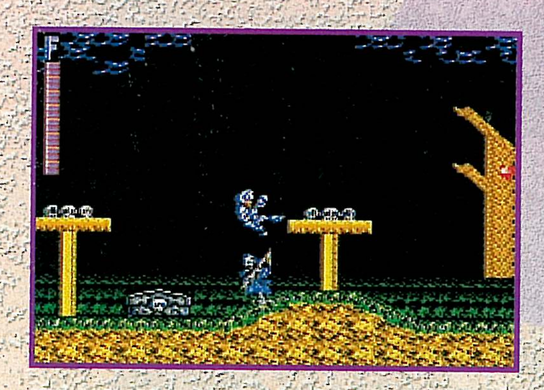
En el segundo nivel de la segunda fase, hay dos cajas de embalaje que podrás explotar con tus flechas.







GHOULS N GHOSTS



No hay nada mejor que ayudar en una causa noble a un valiente caballero,y qué mejor ayuda que ésta: Cuando los monstruos empiecen a caer sobre el caballero haz una **pausa y pulsa el botón B.** De esta manera, te moverás lentamente, pero no morirás.



TERMINATOR



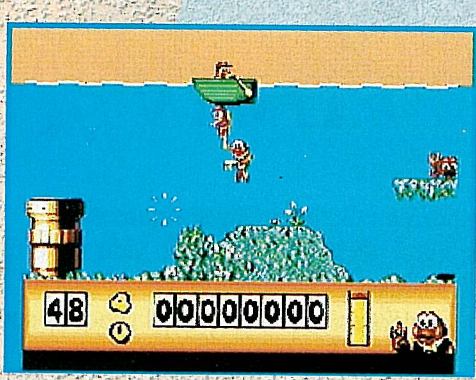
Puedes llamarnos vagos, tacaños o caraduras, pero no nos importa. ¿Has echado un vistazo al truco de **«Terminator»** para la Master System que incluimos en este número? Pues te alegrará saber que es tan bueno que también sirve para la Game Gear.

Si es que somos de un apañado...



JAMES POND

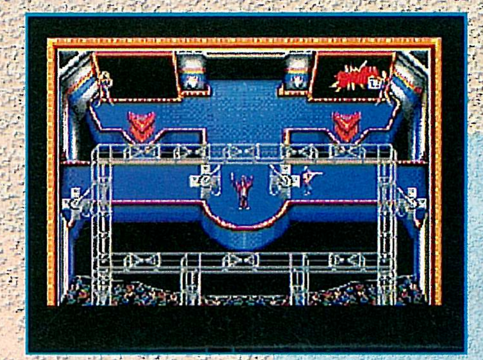
¿Cómo va eso, súper agente secreto? Si tienes algún problema, utiliza estos pasadizos ocultos que hay en el nivel primero. Te advertimos que hay escondida una entrada al **nivel 11,** en la parte situada más a la izquierda, fuera del agua. Existe otra entrada al **nivel 6,** a la derecha del nacimiento del agua, justo antes del acantilado.



TRUCOS



SMASH TV



Te apetece jugar unas partiditas con ayuda extra. Pués escucha: Haz una pausa durante el juego y entonces realiza las siguientes combinaciones de teclas para obtener estas ventajas:

Arriba, abajo, izquierda, izquierda, derecha para obtener un crédito extra en el primer nivel.
Arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba para pasar al nivel 2.



GOLDEN AXE



Si has gastado todas las continuaciones, pulsa al mismo tiempo **arriba-izquierda y 1** para conseguir tres vidas más.



TERMINATOR



Si quieres ver las digitalizaciones de imagen sin que las letras te molesten, pulsa **arriba** antes de que aparezcan las imágenes de la pantalla de títulos y luego **star.** Puedes seguir apretando si deseas continuar.

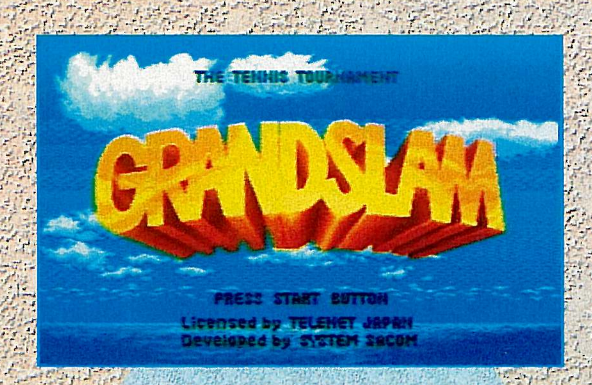


SHINOBI

Todo buen ninja que se precie siempre tiene a su disposición increíbles trucos de artes marciales como éste: Deja presionado **izquierda** y **arriba**, después pulsa los botones **1 y 2** durante la pantalla de presentación, y **START**. Entonces podrás elegir el nivel que desees.

GRAND SLAM TENNIS





Aquellos que hayan logrado un buen nivel tenístico y busquen nuevos retos en las pistas, sólo tienen que introducir las palabras **Grand Slam** y tendrán una agradable sorpresa.



Mega Drive

BATMAN

La paz reinará en Gotham City si sigues estos consejos: En el **nivel 3** consigue la vida extra que hay en la primera chimenea.
Continúa subiendo y entonces vuelve. Repite el proceso nueve veces y tú marcador de vidas habrá aumentado en nueve unidades.

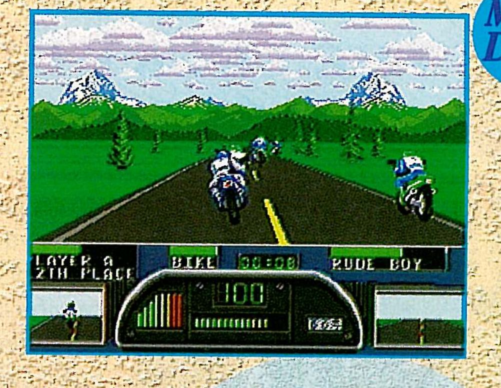
WONDERBOY (THE DRAGON'S TRAP)

Mega Drive



Recién sacados de la consola para que tú los disfrutes aún calientes, aquí tienes unos cuantos códigos magistrales:
MOUSE MAN- G1X4 C17 EG43 LDF
PIRANHA MAN- G1G4 W6P EGEZ 515
LION MAN- CLO5 5KF AHFA 87H
HAWK MAN- KDGC PT7 EJAN
Y éstos de regalo:
74WF LLF 8H2P BB5 KDGC PH7 EJ6Y J5X

Mega Drive



ROAD RASH 2

Si tu moto se ha quedado ya pequeña, aquí tienes unos cuantos códigos con los que podrás conseguir máquinas más potentes y alcanzar el nivel de **Maestro de las Dos Ruedas.** La Diablo **1.000 N** es tuya.

0FUI 34TR: SHURIKEN TT250, $20.410, NIVEL3
0FIA 39TA : BANZAI 7.11, $19.410, NIVEL 3
0P11 4SKO: DIABLO 1000, $30.810, NIVEL 4
0CTQ 4JAG: DIABLO 1000, $17.730, NIVEL 4
0H4R 550H: DIABLO 1000, $20,930, NIVEL 5

TOEJAM AND EARL.

Mega Drive

Para entrar en un nivel secreto, ve al **nivel 3** y hazte con un buen par de alas. Salta al espacio y al **nivel 2**, de ahí al **nivel 1**. Desde ese nivel vuela a la esquina inferior izquierda del mapa. Al llegar a ella, tírate por el agujero del centro y llegarás al paraíso. Además, obtendrás una vida extra.



RAMPAGE

Master System

Si todavía os sentís con fuerzas para destruir la ciudad de Tokio pero el ejército os lo impide, cuando salga el mensaje de **Game Over** en la pantalla, pulsa los dos botones de disparo y así conseguirás tres créditos desde donde finalizaste el juego.



M-1 ABRAMS BATTLE TANK.

Mega Drive

Si quieres que tu tanque sea un arma invencible sólo tienes que esperar a que aparezca la pantalla de demostración y entonces apretar:
B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C y, luego, **star.**
Ya nadie podrá hacerte daño.

TRUXTON.

Mega Drive

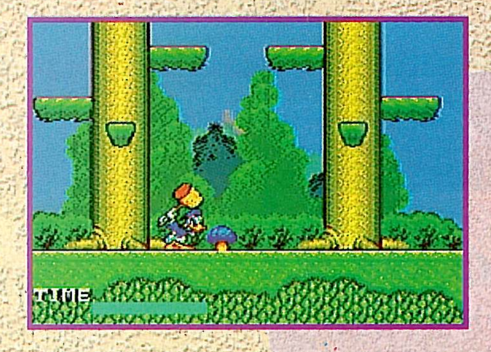


Aquí tienes un buen truco. En cuanto aparezca el jefe lanza una bomba inteligente y luego dale a la **pausa.** Después de unos diez segundos, desconecta la pausa y el jefe habrá muerto porque la bomba ha seguido funcionando estando el juego parado.

TRUCOS



THE LUCKY DIME CAPER



Este jueguecillo es ya un habitual en nuestra sección de trucos. Aquí van unos oportunos passwords para hacer las cosas más sencillas:

Empezar con 50 créditos: **LA6ABE3W**
Vidas infinitas: **RZBAA6V6**
Poder de disparo máximo: **AADTAAEL**
Sorpresa de la casa: **XE6ABE3W**



CHUCK ROCK

Aquí te apuntamos unos utilísimos códigos con los que podrás acceder a los **niveles 2, 3, 4 y 5**. Siempre al servicio de tu comodidad.



NIVEL 2- 7GO9M
NIVEL 3- NN6E3
NIVEL 4 Y 5- s84AKC



SÚPER MÓNACO GP



Aquí están los passwords para poder participar en los tres primeros circuitos.

CARRERA 2- BRASIL 0961 4003 0000 0200 000N R123 4567 09AB 0CDE F000 0000 0000 0000 0000 1200 F9DE
CARRERA 3- FRANCIA 0F8A 8033 0000 0300 000N R123 4567 09AB 0CDE F000 0000 0080 0000 0000 2100 5F8D
CARRERA 4- HUNGRIA 0J8D 9233 6000 C000 0000 7123 4567 09AB C8DE F000 0000 0001 0000 0000 3200 K59D

THE FLINSTONES



Si estás desesperado por no poder pasar de ese nivel que te está volviendo loco, sigue estos pasos. En la pantalla de presentación, pulsa:
Arriba, derecha, derecha, abajo, abajo, abajo, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda.
Durante el juego haz una **pausa** y deja apretados al mismo tiempo los botones **1** y **2,** y para pasar de nivel, realiza estos movimentos:



ARRIBA: nivel 1
DERECHA: nivel 2
ABAJO: nivel 3
IZQUIERDA: nivel 4

XENON 2

Mega Drive

Si deseas acabar de una maldita vez con los dichosos jefes, podrás matarlos con tus disparos. Haz una barrida en forma de herradura de **izquierda a derecha** y disparando en el centro al pasar por los puntos débiles de los jefes.



Seguro que querrás aumentar tu radio de fuego, pues para ello, tendrás que gastar algo de dinero, pero merece la pena, los resultados son súper-efectivos.

GOLDEN AXE 2



Mega Drive

Aquí va un truco un poco complicadillo, pero que os permitirá elegir el nivel de este fabuloso juego: presiona **A, B y C y start** en la pantalla de presentación. Manteniendo pulsados **A, B y C**, ve al **exit** y no los sueltes hasta seleccionar un personaje. Suelta **A** y presiona **B** y **C** una última vez, y podrás elegir nivel.



EUROPEAN CLUB SOCCER

Mega Drive

Para los que hayan descubierto ya los increíbles encantos de este fútbol europeo, pero no consigan grandes resultados, aquí les brindamos una oportunidad de oro para entrar en la senda de los elegidos:

BARCELONA VS ANDERLECHT- 98YTAEAG AE

BARCELONA VS VVV- ICYUAEAI GA

Y si sois dos y queréis jugar una final:

JUVENTUS VS MARSELLA- 3CCECCWI AEXEDQ



MARIO LEMIEUX

Mega Drive

Si eres de los aficionados al hockey de Mario Lemieux, aquí tienes unos cuantos códigos con los que podrás ganar por fin a la máquina:

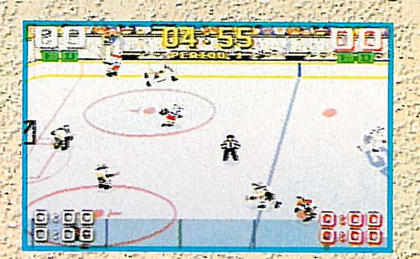


PRIMERA RONDA-
New York Vs New Jersey EBBE HBB2 AJEC

SEGUNDA RONDA-
New York Vs Pittsburg ETBE HBB2 AJAC

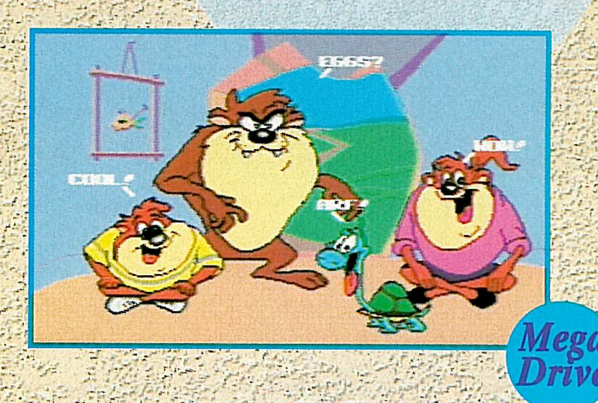
SEMIFINAL-
New York Vs Hartford EJBE FKA2 AJEC

FINAL-
New York Vs Los Angeles E2DE HBC2 AJFC



TAZ MANIA

Nuestro loco amigo Taz ha encontrado una fase secreta y me ha llamado para contarosla. En el **nivel 1.1**, caminad hasta la fuente de agua, saltad sobre ella y cuando estéis a media altura, volved a saltar girando a la derecha. De este modo, alcanzaréis una plataforma secreta.



Mega Drive





ANOTHER WORLD



En el número 1 de TODOSEGA iniciamos esta sección con la que queremos ofreceros la posibilidad de que comentéis diferentes títulos que vayan apareciendo para los distintos modelos de consolas.

Ya sabéis que lo único que os pedimos es que nos enviéis una carta contándonos qué os ha parecido el juego que os hayamos propuesto, -en esta ocasión ANOTHER WORLD para Mega Drive- y que acompañéis el comentario con una FOTOGRAFÍA vuestra.

Los trabajos que resulten más simpáticos, divertidos u originales, serán publicados en la revista y obtendrán además un montón de interesantes premios.

¡Ya estamos impacientes por recibir vuestras cartas!

BASES

1.- Podrán participar los lectores de TodoSega que envíen sus comentarios del juego **"ANOTHER WORLD"** para Mega Drive **junto con el código de barras que aparece en el cartucho** del juego a:
HOBBY PRESS, S.A. Revista TodoSega
C/De los Ciruelos, Nº4. San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid
indicando en el sobre: ¿Qué Opináis de ...? Another World.

2.- Sólo serán válidas las cartas recibidas con fecha de matasellos comprendida entre el **15 de Mayo de 1993 y el 1 de Julio de 1993**.

3.- El jurado, compuesto por los redactores de TodoSega, **ELEGIRÁ LOS 2 MEJORES TRABAJOS**, que serán premiados con **un lote de cartuchos de 7 juegos para Mega Drive** (a elegir por el ganador).

4.-Los ganadores se publicarán en las páginas de la revista.

5.- La participación implica la aceptación de todas las bases.



DEMUESTRA QUE TIENES VISIÓN DE FUTURO Y CONSIGUE LOS NÚMEROS ATRASADOS





Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

TAZ MANIA

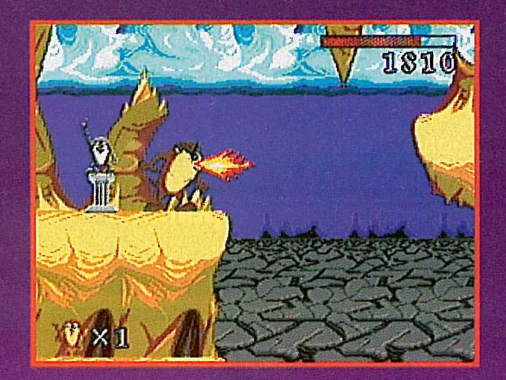
La región de Tazmania está invadida por unos pájaros marinos de un tamaño tal, que uno de sus huevos es suficiente para alimentar a toda una familia. Nuestro amigo Taz está completamente hambriento por lo que nos ha suplicado que le ayudemos a superar estas 17 fases repletas de bombas, monstruos cabezones, arenas movedizas y mil peligros más. Nosotros, por supuesto, no hemos podido negarle nuestro apoyo moral.



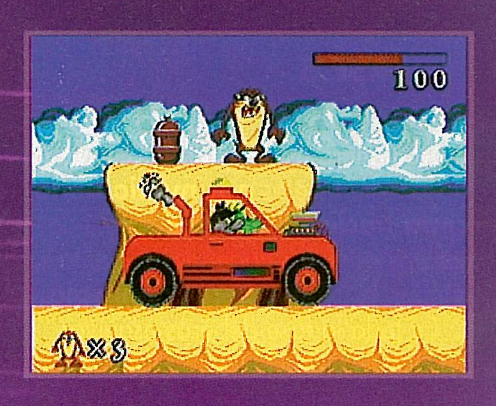


FASE 1

Muévete hacia la derecha cogiendo **los pimientos** y, a continuación, salta **la tromba de agua.** Cuando llegues a **las arenas movedizas,** la mejor manera de pasarlas es subiéndote (ayudándote del salto) encima de los cabezones de piedra. De esta manera puedes aprovechar sus movimientos y alcanzar la otra orilla. Si esquivas la siguiente tromba de agua llegarás a **una columna donde Taz quedará fichado.** Ahora sube a la tromba de agua y cuando ésta esté en lo más alto, salta hacia la derecha, sigue en esta dirección por las arenas movedizas y la tromba de agua hasta llegar a otra columna de fin de zona. Ahora salta **de tromba en tromba para llegar a la salida,** que te conducirá a la siguiente fase.







FASE 2

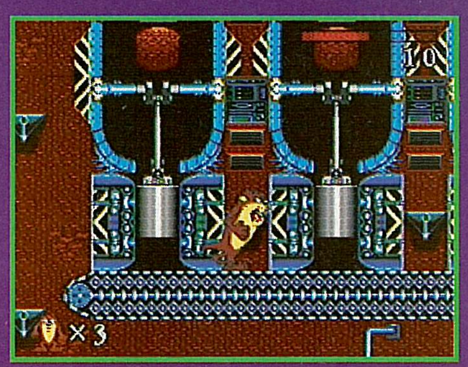
Ve a la derecha y, cuando veas un monstruoso cabezón de piedra, súbete encima de él para dar un salto hacia arriba y **alcanzar la plataforma rocosa.** No olvides coger **la estrella que te da inmunidad.** Ahora salta a la izquierda, coge **los pimientos** y vuelve a saltar a la plataforma de la izquierda, desde la cual, dando tres saltos para arriba, **encontrarás una columna.** Salta a la plataforma de la izquierda, luego a la siguiente, después sube a la plataforma de la derecha y desde su extremo derecho, da un súper salto en esta dirección, operación que tendrás que repetir para luego ir a la izquierda. Finalmente sube a la plataforma superior y desde allí **ve a la derecha donde encontrarás una vida** y, a la izquierda, encontrarás la **columna de fin de zona.**

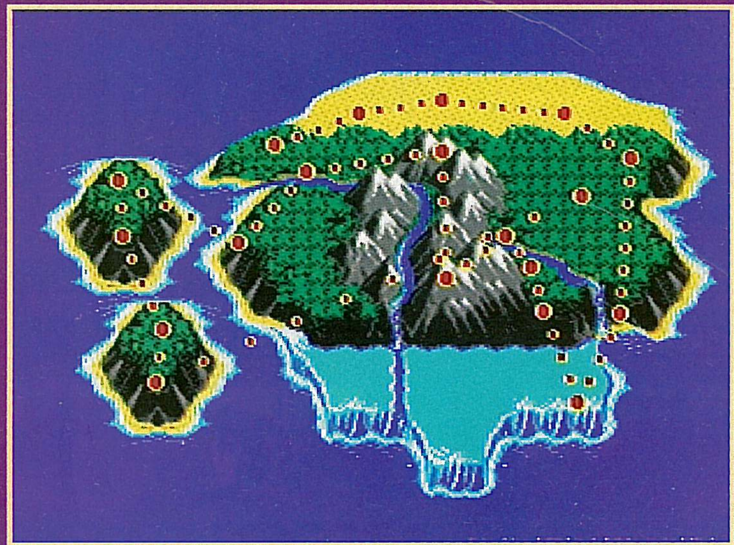
Muy importante: Si te subes en el **cabezón de piedra puedes acceder a un cuadro con tres vidas** que hay al lado de la columna. En esta zona déjate caer del primer puente y cuando veas **la bomba,** cógela y suéltala rápidamente (con el botón A) antes de que estalle.
Sigue a la izquierda y cuando te tires del puente, **muévete en el aire hacia la derecha** porque así esquivarás la siguiente bomba. Continúa andando y cuando te caigas, -que te caerás-, verás una columna de rocas. Entonces da un salto a la izquierda porque detrás de ella se **encuentra escondida otra bomba.**
Vuelve a dejarte caer del puente, pero moviéndote hacia la derecha como en la ocasión anterior.
En el siguiente puente hay que hacer lo mismo para encontrar **la ansiada salida situada a la derecha.**

FASE 3

Súbete en el primer montículo que veas para que **cuando pase la furgoneta te dejes caer justo encima** de la cabina del conductor. De esta manera conseguirás destruirla de cuatro golpes y pasar de fase.







Esta es la región de Tazmania, una pequeña isla donde habitan unos enormes pajarracos, cuyos huevos pueden alimentar a una familia entera durante meses. ¡A por ellos!

FASE 4

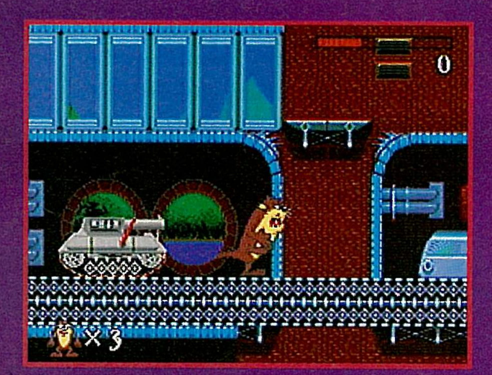
Coge **la caja** que hay a la derecha y **colócala justo en el centro del segundo y del tercer coche.** Ahora, si te subes encima de ella, podrás alcanzar las **dos plataformas superiores**. Ponte encima de la cinta transportadora **esquivando los ventiladores con un salto.** Una vez en la plataforma de la izquierda sube hasta llegar a la cinta transportadora, la cual deberás atravesar evitando los pistones. Hecho ésto sube varias veces por las plataformas hasta alcanzar la azotea, dirígete a la derecha y **tírate por el hueco.**

Atraviesa la siguiente cinta transportadora y, cuado llegues a la plataforma, cáete dos veces y **encontrarás una vida.** Da un salto y tírate a la derecha. Sigue en esta dirección hasta que llegues al final, donde te subirás a la plataforma, desde la cual hay que saltar a las dos cintas que hay a la izquierda. Por último, **brinca hacia la derecha y ahí verás la salida.**

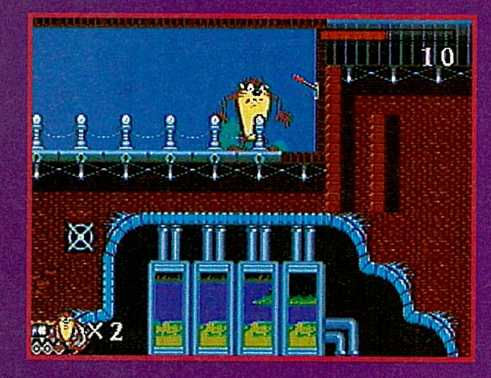
FASE 5

La manera más rápida y fácil de pasar esta fase es **por medio de la cinta hacia la derecha,** pasando las dos primeras cadenas de montaje sin que te importe **perder energía.**

En toda la fase deberás esquivar los disparos de los cañones. En la tercera cadena de montaje súbete en



la **plataforma situada en el techo** y ve a la izquierda, desde donde tienes que subir hasta que encuentres **la palanca que hay que activar.** Baja un piso y ve a la derecha. En ese momento **coge la bomba** y lánzala lejos antes de que

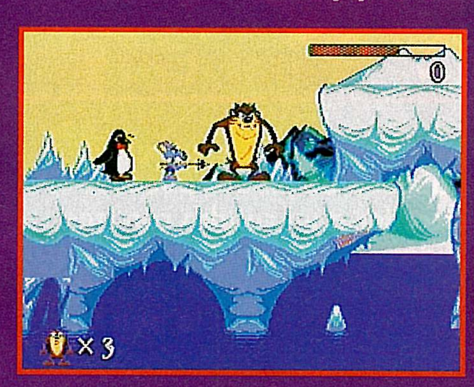


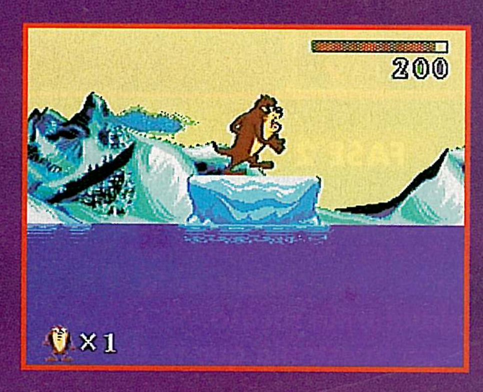
explote. Muévete todo el rato a la derecha, **coge los pollos** y salta para hacerte con **la vida** que encuentres a la derecha del pozo de la cadena de montaje.

Déjate **caer por el hueco** y sigue por la cadena de montaje hasta donde veas una plataforma encima de la cual hay unas flechas indicando para arriba. Súbete encima de ella, salta a **la plataforma de la derecha** y, luego, **a la de la izquierda**. Justamente cuando el cañón dispare al medio, brinca hacia la derecha y **alcanza la salida.**

FASE 6

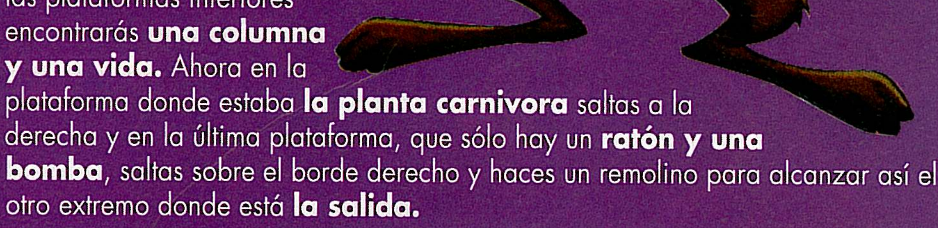
Muévete todo el rato **hacia la derecha** y, cuando llegues al mar, salta **de iceberg en iceberg** hasta que llegues al final. Justamente antes de la salida hay un bloque de hielo, si te sitúas en él y te hundes, accederás a una **pantalla secreta llena de vidas y pescado.**



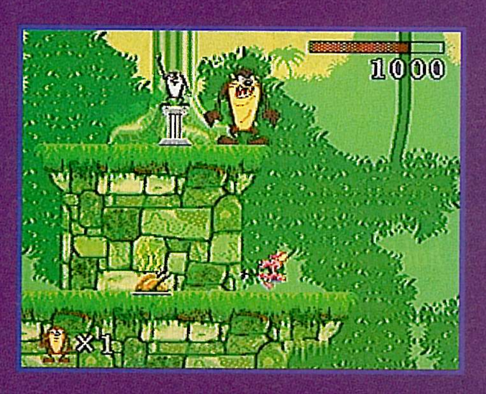


FASE 7

Camina a **la derecha** todo el rato hasta que tropieces con **el muro**, entonces sube a la **plataforma más alta.** Cuando estés en el borde derecho de la plataforma, **salta a la derecha y en el aire haz un remolino** y así alcanzarás el otro extremo. Si subes a las plataformas que hay encima del pollo encontrarás **una columna donde ficharte.** Sigue a la derecha **subiendo por las plataformas** y saltando los precipicios hasta que empieces a bajar; a partir de entonces verás **unos pimientos.** Cógelos y en las plataformas inferiores encontrarás **una columna y una vida.** Ahora en la plataforma donde estaba **la planta carnivora** saltas a la derecha y en la última plataforma, que sólo hay un **ratón y una bomba**, saltas sobre el borde derecho y haces un remolino para alcanzar así el otro extremo donde está **la salida.**







FASE 8

En esta fase hay que saltar **de rama en rama** y para ello debes utilizar el **máximo impulso**, es decir, te colocas justo donde empieza la rama y, apretando la diagonal superior del lado contrario, saltas.
En la cuarta rama hay **un ratón que te impide el paso,** pero no te preocupes, puedes eliminarlo realizando un salto con máximo impulso y, en lo más alto, haciendo **un remolino.** En esta rama hay que situarse en su extremo y dar un salto para arriba. Saltas a la siguiente **rama de la derecha** y te colocas en la segunda, donde debes hacer un **salto máximo con remolino.**

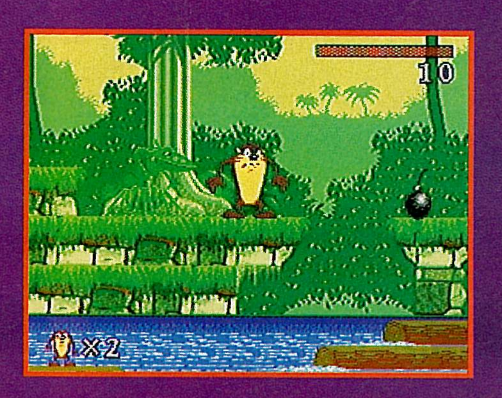
En la siguiente rama de la izquierda te sitúas en su extremo y haces un **salto máximo a la izquierda.** En la rama de la derecha también hay que saltar para arriba desde su extremo.
Coges **el pimiento** y saltas a la rama de la izquierda desde la cual das un salto para arriba en su borde. Sigues saltando **de rama en rama** por el método anterior hasta llegar a la **copa del árbol** desde donde saltas a la plataforma de la izquierda. Aquí encontrarás **un arquero** que será eliminado con las **llamaradas del pimiento** o, en caso de emergencia, con **los remolinos.**

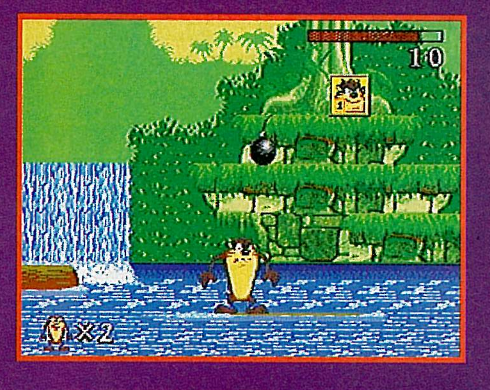




FASE 9

La mejor manera de pasar esta fase es **saltando a la derecha de plataforma en plataforma** evitando caer en el agua o en los troncos y, si te caes, hay que dejar **apretado el botón derecho más el de salto** para dar inmensos saltos y así salir rápidamente del agua. Las **plantas carnívoras se pueden eliminar con remolinos.**





Taz es especialista en saltos y remolinos. Aprovecha estas dos cualidades de nuestro protagonista para salir de las situaciones más inesperadas. ¡Verás qué divertido!

FASE 10

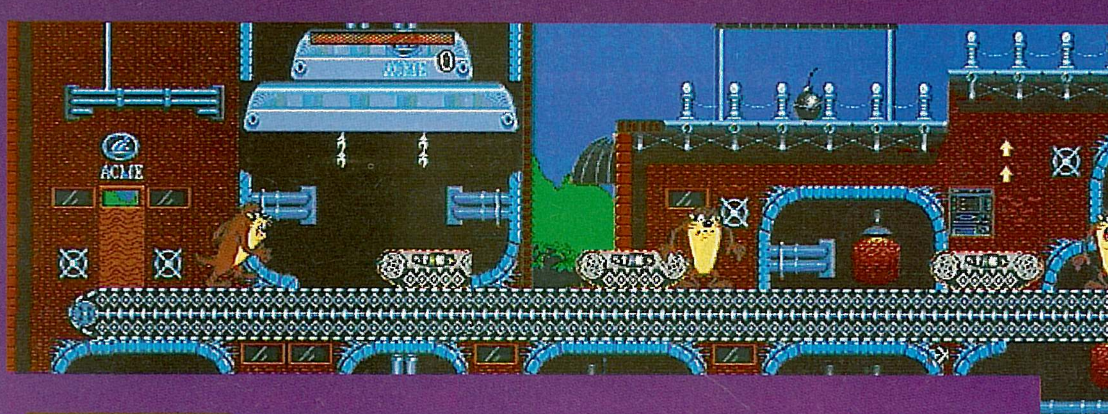
Esta fase es, quizá, una de las más difíciles debido a la **enorme velocidad** con que se desarrolla. Para pasarla bastará con seguir este **sistema de claves:**

PIVOTE: Obstáculo que se evita elevando la carreta y dejándola bajar nada más pasarlo. TÚNEL: Mientras te encuentres en él no hay que elevar la carreta. SEMÁFORO AMARILLO: hay que detener la carreta. SEMÁFORO VERDE: hay que acelerarla. PIVOTE RÁPIDO: Es un obstáculo que está muy cerca de un túnel por lo que hay que elevar y bajar la carreta rápidamente. Ahora coge la carreta y ten en cuenta la siguiente relación de obstáculos: TÚNEL, PIVOTE, TÚNEL, PIVOTE, PIVOTE, TÚNEL, SEMÁFORO VERDE, TÚNEL, SEMÁFORO VERDE, TÚNEL, TÚNEL, PIVOTE, TÚNEL, PIVOTE, TÚNEL, PIVOTE RÁPIDO, TÚNEL, PIVOTE DOBLE, TÚNEL, PIVOTE, TÚNEL, SEMÁFORO VERDE, TÚNEL, SEMÁFORO AMARILLO, TÚNEL, SEMÁFORO AMARILLO, TÚNEL, SEMÁFORO VERDE (en este salto hay que dejar el botón de elevar carreta apretado pues al caer aparecerá un PIVOTE RÁPIDO), TÚNEL, PIVOTE, TÚNEL, PIVOTE, TÚNEL, PIVOTE RÁPIDO, PIVOTE DOBLE, TÚNEL, PIVOTE, TÚNEL, SEMÁFORO VERDE, TÚNEL.









FASE 11

Sube por **el ascensor de la derecha** y cuando llegues arriba, camina en esta dirección. Cuando baje el ascensor te subes en él y, en el primer hueco que veas, **saltas a la izquierda.** Ahora súbete en el **ascensor muelle** y salta a la derecha para **coger el ascensor** que hay aquí. En el primer hueco salta a la derecha, **coge el siguiente ascensor** y sube hasta arriba del todo. Coge el **ascensor de la izquierda** que te conducirá a una **columna de fin de zona.**

Ahora baja y colócate **en el borde del ascensor de la derecha.** Cuando veas que se aproxima el **ascensor que se desplaza lateralmente,** salta rápidamente sobre él.

Una vez que este ascensor se acerca a la zona oscura de la mina, salta a la derecha y caerás sobre otro ascensor que se mueve lateralmente.

Ahora sólo tienes que saltar sobre el **ascensor que sube y baja** y, cuando esté en la parte más alta, haz un **remolino a la derecha** y caerás al otro extremo de la plataforma donde te podrás **fichar en otra columna.** Baja por el ascensor de la derecha. Ve al ascensor que hay en la izquierda, pero cuando te montes en él, se caerá, por lo que **en la caída hay que moverse a la izquierda.**

Haz la misma operación con el siguiente ascensor que hay a la izquierda, pero ahora moviéndote hacia la derecha en la caída. Baja por el ascensor de la derecha hasta el final y te colocas en el borde derecho. Justo cuando veas asomarse en el otro extremo de la pantalla el ascensor que sube y baja, realiza **el mayor salto de tu vida** hacia él, subiendo y saltando a la derecha.

En la derecha te encontrarás con un **ascensor tipo muelle.** Tienes que saltar dentro de él desde la altura máxima para que vaya cogiendo

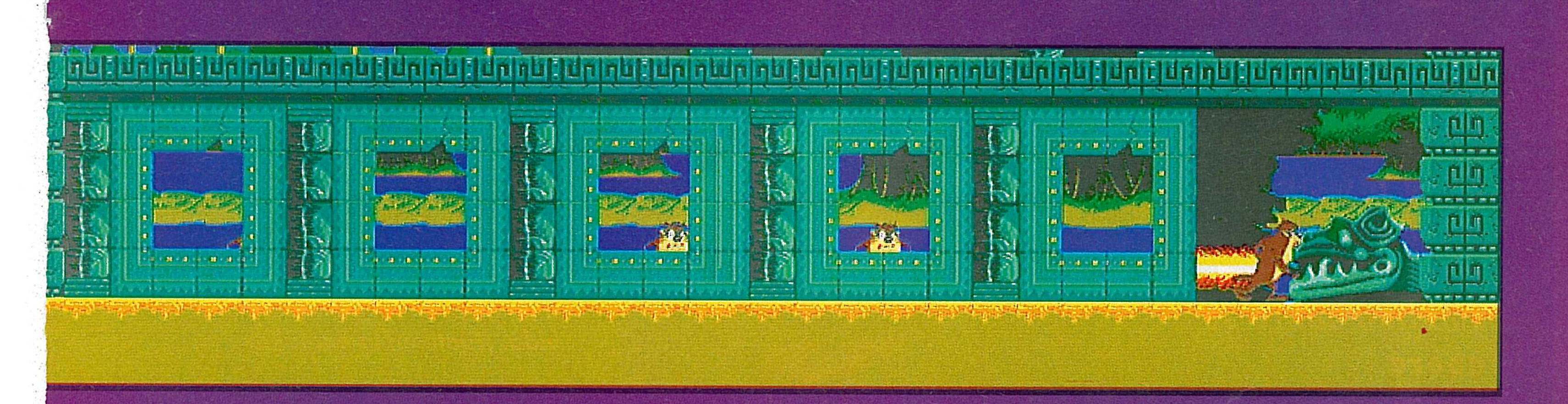


Te encuentras en la fase de los ascensores. Ascensores que suben y bajan, por la derecha y por la izquierda. Procura que no se te escape ninguno, pues te llevarán a la salida.

impulso y así alcanzar la plataforma de la derecha. No te apresures porque aquí hay que esperar a que el ascensor que da **vueltas helicoidales** se acerque a ti. Salta sobre él en la segunda vuelta de la bajada. Cuando el ascensor esté más cerca de la derecha salta en esta dirección, **de ascensor en ascensor,** pues estos se caen. Finalmente alcanzarás **la salida.**

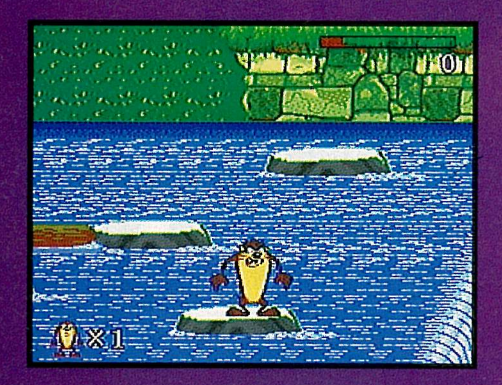






FASE 12

Alcanza la **plataforma de la derecha** ayudandote de los troncos que hay en el río y de las piedras. Luego salta a la derecha y encontrarás otra plataforma donde hay **una columna.** Deberás **repetir el proceso otras dos veces.**





FASE 13

Nada más empezar **mata a todas las plantas carnívoras** con el remolino y vuelve al principio. Allí coge la bolsa que tiene la inscripción "NO-WEED" y salta a la derecha.Cuando te encuentres con la planta carnívora gigante, **tírale la bolsa** y haz lo mismo con las otras tres bolsas. Otra manera más rápida de destruirla es saltando sobre ella y **haciendo un remolino en su cabeza.**





Cuando en tu camino te cruces con una planta carnívora, tienes que destruirla. Puedes optar por tirarle una bolsa con la inscripción "No Weed" o saltar y hacer un remolino sobre su cabeza.



FASE 14

Camina **hacia la derecha** y, cuando encuentres la **cabeza que dispara fuego,** salta sobre ella y sube hacia la izquierda todo el rato donde encontarás una **columna que te permitirá fichar.** Baja al piso inferior y muévete a la izquierda saltando los huecos del suelo. Sube sobre el **escalón de piedra** y salta a la izquierda. Súbete en el siguiente bloque se piedra y salta esta vez a la derecha. Ahora vete **subiendo en zig-zag** hasta que estés encima de las dos cabezas que escupen fuego.Tírate a la derecha hasta que llegues al suelo. Desde allí sube al bloque de piedra para alcanzar de un salto la plataforma derecha. Continúa ascendiendo hasta que alcances la **parte superior del edificio.** Una vez aquí empezarás a bajar y, en el primer camino que veas a la derecha, te mueves para allá y al caer en el siguiente pasillo encontrarás a la izquierda **otra columna de fin de zona.** Ahora camina todo el rato a la derecha donde está **la salida.**





Con tantos obstáculos, un despiste o un paso en falso te costará la vida. ¡Fíjate en la pantalla!

FASE 15

Camina a la derecha hasta que encuentres un **bloque de dos piedras,** súbete a él y salta desde allí al edificio. A la derecha hay una plataforma en la que te tienes que subir para hacer un **salto con máximo impulso** a la derecha y luego otro a la izquierda, ayudándote del remolino para alcanzar la plataforma. Repite la misma operación a la izquierda, a la derecha y luego a la izquierda, teniendo **cuidado con la bomba.** Salta a la plataforma superior para luego ir a la izquierda. En el borde izquierdo da **un salto con máxima amplitud** al otro extremo, déjate caer y ve a la izquierda.

Sube al piso superior y, en el borde izquierdo, salta con máxima amplitud hasta el otro extremo. Sigue **subiendo en zig-zag** hasta que llegues arriba del todo, desde donde deberás **saltar a la derecha** que hay una columna de **fin de zona.**

Sube al piso superior y salta a la derecha para luego ir bajando hasta el final. A la derecha, encontrarás **unas escaleras formada con bloques.** Súbelas y, si sigues en está dirección, encontrarás otra columna. Vuelve a la izquierda y súbete a la plataforma desde donde saltarás a la derecha. Encontrarás al final del pasillo **un bloque de dos piedras** al que hay que subirse para alcanzar el extremo izquierdo. Atraviesa **las cabezas de la izquierda que escupen fuego** y súbete a la plataforma. De esta manera, vete subiendo hasta que alcances la superficie, a la derecha de la cual se encuentra **la salida.**





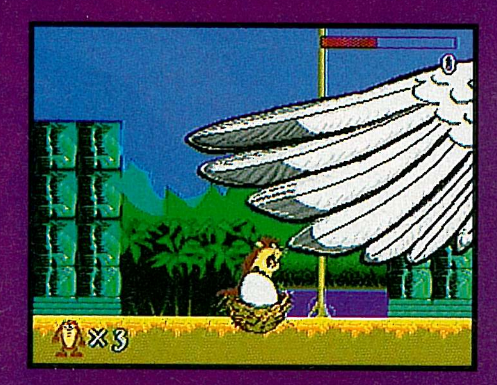
FASE 16

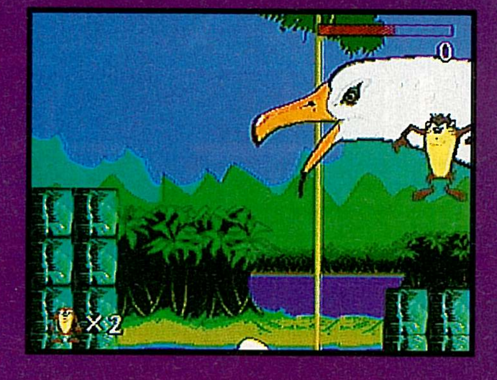


El principio de esta fase es totalmente idéntico al de la 14. Hay que seguir los mismos pasos hasta que llegues a la **segunda columna de fichaje.** A partir de aquí hay que saltar al **pasillo de la derecha.** Muévete en esta dirección hasta la **salida del túnel** donde hay que subir a la izquierda de un salto. Sigue subiendo en esta dirección hasta que llegues al primer hueco que veas, desde donde se tirará Taz y con el estruendo **despertará al espíritu de la estatua** que hay que matar. La forma más fácil de eliminarlo es colocándote en el borde izquierdo y dejando apretado todo el rato el **botón de remolino.**

FASE 17

Caminando todo el rato a la derecha te encontrarás con el nido del **pájaro gigante**, donde tu amigo, ante el tamaño del pájaro y del huevo, decide que se va a comer al más grande, esto es, al pájaro. Para ello **destruye el huevo** con una llamarada y sube a la plataforma de piedra de la derecha. Ahora cuando **asome la cabeza del pájaro,** salta para arriba y utiliza **el remolino a la altura del ojo para destruirlo. Repite la operación otras cuatro veces** y espera a observar el final.





TRUCO TOTAL

Conecta los dos pads y en la pantalla de presentación pulsa simultáneamente los botones **«A», «B», «C»** y **«START».**

Ahora haz una pausa y pulsa **«B».** Entonces, quita la pausa y te volverás invencible. Si haces la misma operación, pero ahora pulsando **«C»** después de la pausa, podrás elegir el nivel inicial.



Prince of Persia

A

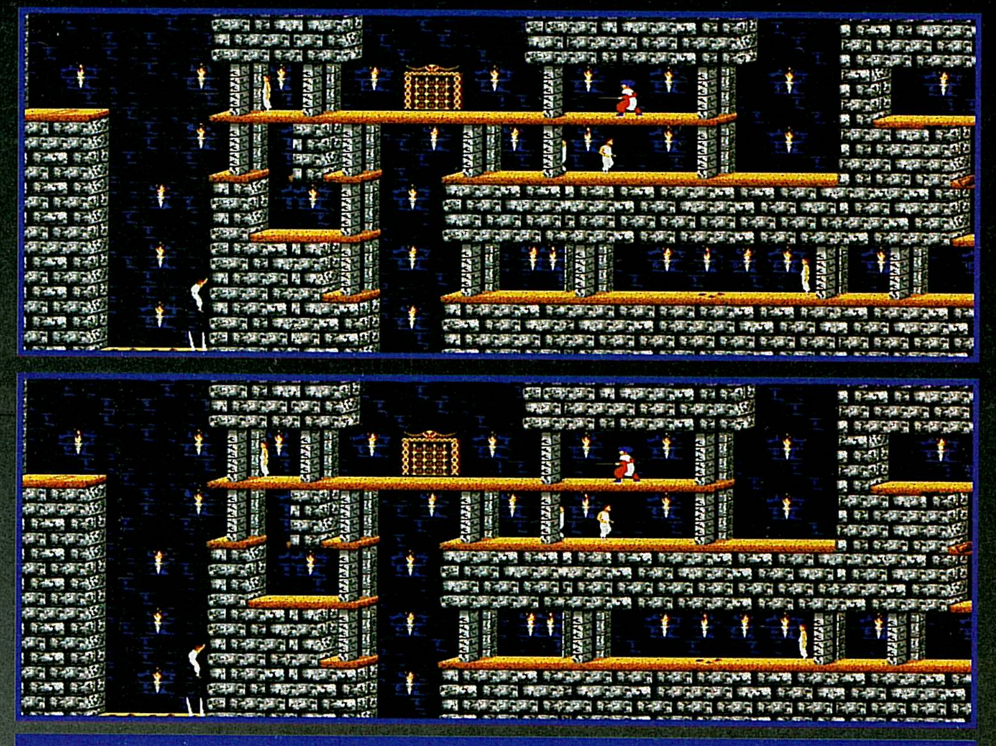
Eres el Príncipe de Persia y tu amada se encuentra secuestrada en una oscura y fría mazmorra. Si quieres rescatarla y evitar que tu honor quede por los suelos, deberás superar catorce niveles repletos de trampas, precipicios, pinchos y malvados guardianes. Pero no sufras, con los trucos que te proponemos, conseguirás que esta bonita historia de amor tenga un final feliz.



NIVEL 1

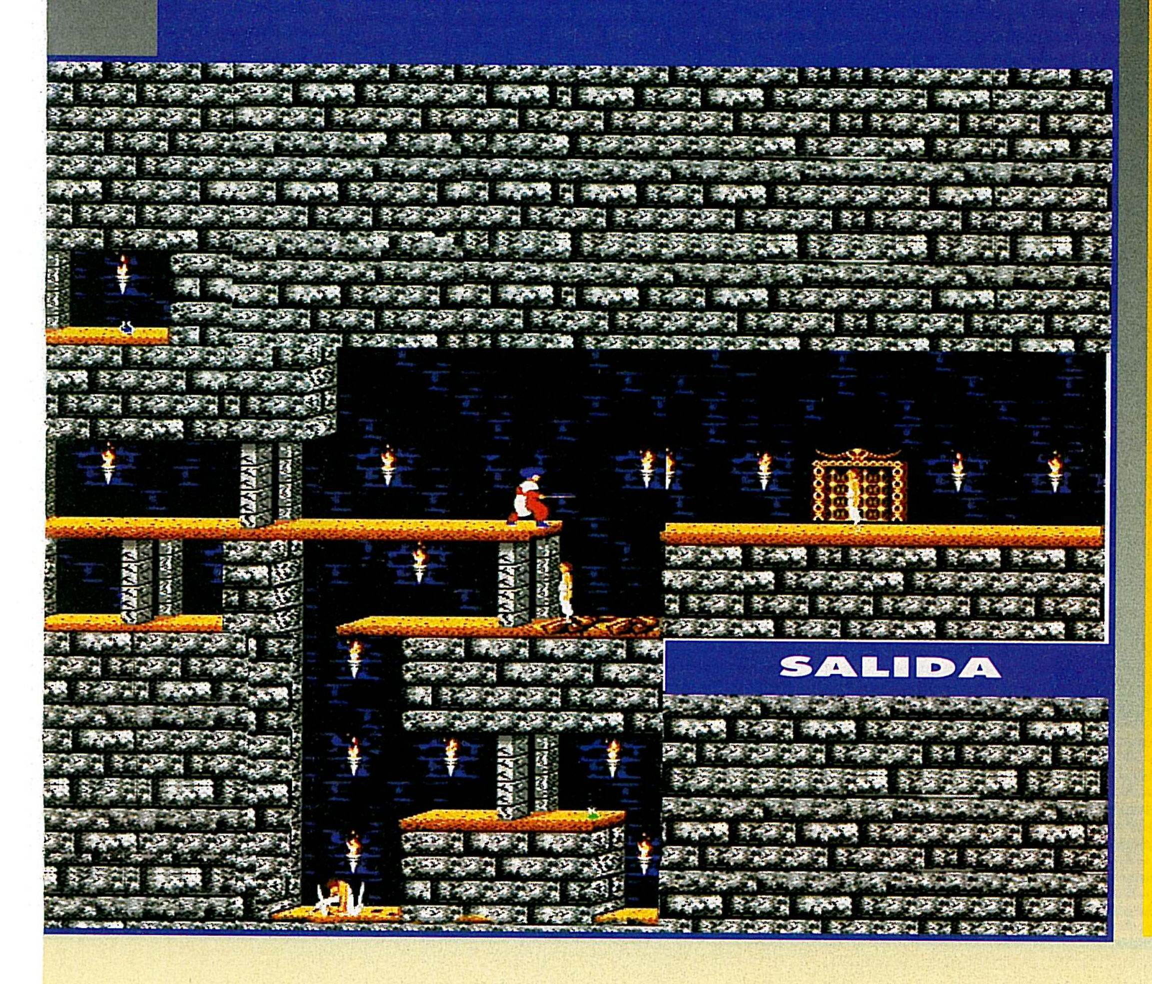
Todo buen príncipe que se precie debe tener una espada. Y por supuesto, nosotros debemos encontrar la nuestra si es que queremos ser alguien de provecho en la vida. La nuestra se encuentra en el **extremo superior derecho** del mapeado.

El camino a seguir consiste en **bajar** hasta donde podamos y luego dirigirnos hacia la **izquierda,** calculando bien nuestros saltos y empezando a desentramar el **mecanismo de apertura** cerrado de las distintas puertas pisando los diferentes **interruptores del suelo.** Una vez que nos hagamos con la **espada,** deberemos desandar todo el camino y enfrentarnos al **guardián de la puerta de salida.** Hay varias técnicas para salir victorioso de los combates contra los guardianes y soldados del Sultán, pero una que da muy buenos resultados es simplemente **no parar de pulsar el botón de disparo mientras que nos dirigimos hacia nuestro enemigo.** Poco a poco le iremos restando energía y, tras acabar con él, nos permitirá continuar nuestra aventura.



NIVEL 2

En este nivel básicamente deberemos encaminar nuestros pasos hacia la **izquierda,** dando buena cuenta de los **numerosos espadachines** que nos intentarán parar los pies. El interruptor que abrirá el **gran portón de la salida** está justamente en la plataforma final del extremo izquierdo, al que sólo llegaremos con uno de esos súper-saltos que necesitan de todo un pasillo para coger carrerilla. Ojo con los **numerosos pinchos** que pueden aparecer nada más entrar en una habitación.



NIVEL 3

Subir y bajar, saltar y saltar es lo que nos espera en este nivel, aunque sabiéndote el camino es bastante corto. Vamos a la **izquierda y subimos hasta el final,** tocando el extremo izquierdo del mapeado. Luego bajamos y **pulsamos el interruptor** que está en la plataforma que hay justo encima de lo que será la salida. Desandamos el camino y atención, porque un **esqueleto espadachín** nos desafiará a no dejarnos pasar. Cómo ganarle es tarea poco menos que imposible, lo más razonable es ir **dándole mandobles** y empujárle hasta el borde de la derecha. **Bajamos,** y, si vemos que todavía nos está esperando, le volveremos a **empujar hasta el precipio de la izquierda,** donde ni el mismísimo diablo lo revivirá. Ya sólo resta dirigirnos a la izquierda para acceder a **la salida.**



NIVEL 4

Una vez sabidos los pasos ha seguir no tiene demasiada complicación. Primero camina hacia la **izquierda** pulsando todos los **interruptores** que veas, con lo que nos iremos abriendo puertas, y, con un poco de vista, podremos conseguir **dos pociones azules** reponedoras. A la **derecha**, y tras acabar con el **guardián** que nos dará la segunda pócima, veremos **otro guardián** (ojo a los **pinchos** que se esconden tras él). Sigue todo recto hacia la **derecha**, y para encontrar el **interruptor** de la **puerta de salida** debermos adentrarnos por las plataformas inferirores de la izquierda. Si todo va bien, arriba veremos un **espejo** que deberemos atravesar para que salga **nuestra imagen** (la cual se irá por su cuenta, y nos la volveremos a encontarr en algunos niveles más **robándonos las pócimas** que encuentre), y así poder **alcanzar la salida.**

NIVEL 6

Nivel corto y relativamente fácil si vamos con un poco de cuidado.
Nos dirigimos a la **izquierda** saltando los pinchos que salen de los **agujeros del suelo** y los otros precipicios. Tras matar al primer **guardián** deberemos saltar hacia el **extremo izquierdo** cogiendo toda la carrerilla que podamos, aunque lo mas seguro es que tengamos que agarrarnos a ala **repisa.**



Otros Niveles

NIVEL 5

Esta fase es más de lo mismo. Vamos a la **derecha** subiendo **plataforma a plataforma** activando todos los interruptores, y cuando lleguemos **arriba del todo,** y parezca que estamos atrapados sin salida, saltaremos el **precipicio** y bajaremos al piso del medio, donde **otro guardián** nos esperará. Ya sólo nos resta seguir el único camino del pasillo de la derecha, y tras otro **par de moros espadachines podremos ver la salida.**

NIVEL 7

Este nivel empieza donde acabe el anterior, es decir, en el momento en que **caemos al vacío,** así que lo que debemos hacer es mantener apretado el **botón** 1 para agarrarnos al primer saliente que nos encontremos. Luego saltamos el **precipicio** y seguimos a la **derecha,** donde tras muchas vueltas y andanzas podremos bajar al piso inferior y emprender la huida hacia la izquierda en pos de la **salida.**

NIVEL 8

Antes de nada acabaremos con el **guardián del turbante azul** de la plataforma de arriba, y luego retrocederemos a la **izquierda** para coger la pócima azul y **reponernos energéticamente.** Luego sigue por donde plantaste un cadáver y salta hacia la recién abierta **puerta de la izquierda.** Baja y recorre todo el pasillo de la derecha superando con precaución las **guillotinas y los pinchos "morunos".** Tras acabar con unos cuantos moros más, y saltar otro **precipio,** subiremos rápidamente por las **plataformas de la derecha,** puesto que se derrumbarán en cuanto nos descuidemos. En el nivel superior, y tras pulsar el **interruptor,** deberemos pasar ágilmente entre las puertas gillotinantes, y tras algunos devaneos volveremos a la **puerta de salida** que dejamos antes atrás, pero eso si, ahora estará **abierta.**





NIVEL 10

Primero activamos todos los **interruptores** de la plataforma superior izquierda. Luego vamos hacia la **derecha** hasta el final, y tras dar buena cuenta al **guardián** de turno vamos al **cuarto secreto** a por la **pócima** y pulsamos el interruptor que nos abrirá la salida. Ya solo resta volver a la izquierda y **dejar K.O.** al **último guardián** que nos impide alcanzar la puerta de **salida**.

TRUCO TOTAL

Ahí va otro truquillo que nos sacará de más de un apuro principesco. A la hora de atravesar uno o más **pasillos con pinchos emergentes** (ya sabéis, se puede predecir por donde saldrán viendo los tres agujeros negros del suelo), no tenemos que saltar, sólo debemos **andar sigilosamente** (es decir, pulsando a la vez el botón 1) sobre ellos. Nuestra fe hará que no nos pase nada, e incluso ésto nos puede servir para **atravesar alguna zona en la que se derrumbe una baldosa debajo de nuestros**

NIVEL 12

Este nivel será como una terapia de shok contra el **vértigo**. Subiremos y subiremos por las paredes hasta que toquemos techo. Luego **saltaremos a la izquierda** y subiremos hasta ver **nuestra propia imagen.** Lo mejor es abandonar las armas y simplemente fundirnos con ella, con lo podremos ir a **la salida.**

MARCHANDO UNA DE CLAVES

NIVEL 2: GLFIFT
NIVEL 3: GKEHEP
NIVEL 4: JMGJGA
NIVEL 5: IIKIEW
NIVEL 6: LMGJGC
NIVEL 7:NNHKHI
NIVEL 8: POILIO
NIVEL 9: OMGJGF
NIVEL 10: RNRLIY
NIVEL 11: QIJLGI
NIVEL 12: TKIOIR
NIVEL 13: PIKGDA
NIVEL 14 (FINAL) :PDCICO

Como sabemos que ninguna ayuda extra sobra a la hora de enfrentarnos a un juego tan complicado como éste, podremos conseguir **varios minutos extras** si, al introducir la clave correpondiente, intercambiamos de lugar las letras segunda por la tercera, conseguiremos cambiar también los **digitos de la cantidad de tiempo.** Nos explicamos: Si introducis la clave **RNRLIY** con la que empezáis en el nivel 10 con 59 minutos, al poner la **RRNLIY** conseguiremos empezar con ¡95 minutos !, aunque al principio nos indique que empezamos con 5.

Otros Niveles

NIVEL 9

Empezamos por la **izquierda,** pulsando el primer interruptor y saltando el segundo. Subimos por las plataformas de la izquierda y una vez que dejemos atrás lo que será nuestra **puerta de salida,** veremos a uno de los ya veteranos **guardianes,** al que deberemos dejar que se acerque un poco antes de acabar con su vida porque, si combatimos en el centro de la pantalla, corremos peligro de ser **guillotinados por sorpresa.** Subimos más y en las **habitaciones de la derecha** está el interruptor que debemos pulsar. Ahora debemos recorrernos todos los pasillos de la izquierda para buscar los interruptores que nos faltan activar. Todos son accesibles, aunque nos hagan poner al límite las posibilidades de nuestro protagonista.

NIVEL 11

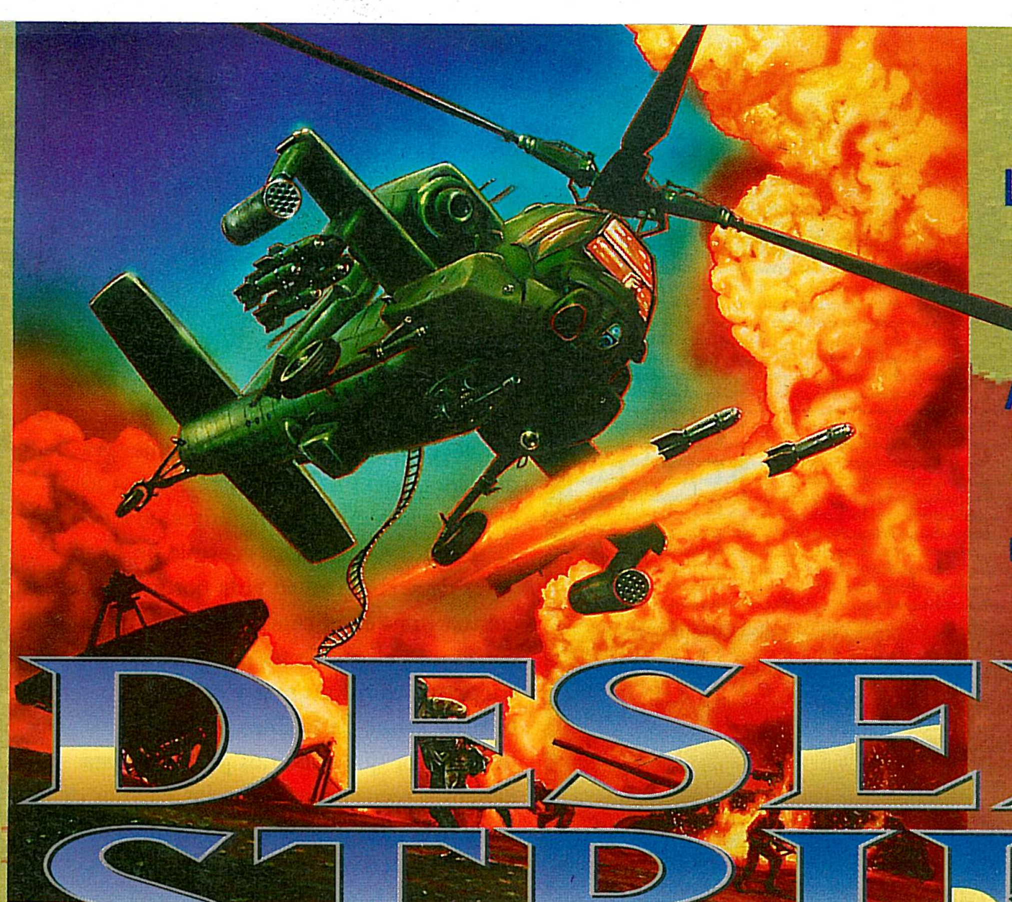
Avanzaremos hacia la **derecha,** pero si queremos conseguir la reconstituyente **poción verde,** simplemente deberemos saltar para abrir un hueco en el techo desde la posición en la que acabamos con el primer guardián.
Subimos al techo y andamos sobre él hacia la **izquierda para llegar a la pócima.** No encontraremos más peligros que los habituales (que no son pocos), con lo que seguimos el único camino posible, el de la **derecha.**

NIVEL 13

Un único enemigo, pero de gran calibre: ni más ni menos que el **malvado visir.** Primero iremos a la **derecha** despacito para que los **desprendimientos del techo** no nos resten algo de valiosa **energía.** Subiremos por la pared de la **izquierda** y saltaremos luego hacia la **derecha** hasta que veamos a nuestro contrincante. Con la técnica habitual de avanzar golpeando sin parar, acabaremos con su desdichada vida, y regresando a la izquierda podremos **salir.**

NIVEL 14

En este nivel simplemente conduciremos a nuestro ya emocionado príncipe hacia la **izquierda** para el encuentro final **con su amada.** Tras una corta pero emocionante escena parece que ya nada podrá separar a nuestros dos amados ... por ahora.



La guerra nunca ha sido un juego, y menos cuando el enemigo posee la última tecnología en armamento. Afortunadamente, nuestros espías han descubierto todos sus puntos débiles y nuestra victoria está ahora mucho más cerca...

DESERT STRIKE

Por Manolo Castillo

ALGUNOS SABIOS CONSEJOS.

Prestad mucha atención porque de que realicéis bien estas acciones depende el éxito de vuestra misión:

- **Utilizad constantemente el mapa** y aprended a orientaros en él. Es uno de los elementos clave del juego.
- Administrar bien el armamento. Mejor dicho, sed **auténticos tacaños con él, sobre todo con las armas pesadas.** En ningún momento os quedéis sin Hydras ni Hellfires.
- Acostumbraos a utilizar **cada tipo de arma con cada tipo de enemigo.**
- **Las zonas de aterrizaje** pueden salvaros la vida en más de una ocasión. No tengáis ningún pudor en acudir a ellas las veces que sean necesarias.
- Sed pacientes a la hora de cumplir cualquier misión, buscad las **rutas más seguras, destruid edificios** donde creáis que puede haber armas, fuel o blindaje.
- La pérdida de una sola vida puede ser determinante para el éxito de la misión.

Y para los poseedores del **"Action Replay"**, ahí van estas claves:

- **VIDAS INFINITAS: FF10B70002**
- **HELLFIRES Campaña 1: FFAF1B0008**
- **HELLFIRES Campaña 2: FFB0550008**
- **HELLFIRES Campaña 3: FFBB650006**
- **HELLFIRES Campaña 4: FFB85D0006**

CAMPAÑA 1

Podréis acabar esta primera campaña si andáis listos, **sin perder una sola vida.** La existencia de soldados desaparecidos, a los cuales podéis recoger y llevar a la zona de aterrizaje para recuperar blindaje, os ayudará a ello. No os importe realizar esta operación las veces que sea necesario. En esta campaña, las armas enemigas no son muy poderosas. **Moveos rápido y sed certeros en el disparo.** Por otro lado, la mayoría de los items de blindaje, armamento y fuel aparecen en el mapa: estad constantemente pendientes de este aspecto. Por último, dedicaos exclusivamente a **completar los objetivos.** El intento de destrucción de enemigos innecesarios para la conclusión de la campaña **puede costaros una vida tontamente.**

MISIÓN 1

DESTRUIR DOS EMPLAZAMIENTOS CON RADAR.

Dirigíos al **radar situado más al Sur.** Está protegido tan sólo por dos AAA's. En ambos objetivos tenéis la posibilidad de **destruir el radar** sin que el armamento enemigo llegue a tocaros, colocandoos al Norte y disparando desde una posicion cómoda. De todos modos, es fácil acabar con esas defensas con un par de **hydras** y eliminar los radares utilizando la **ametralladora**.

1. RADAR SITES



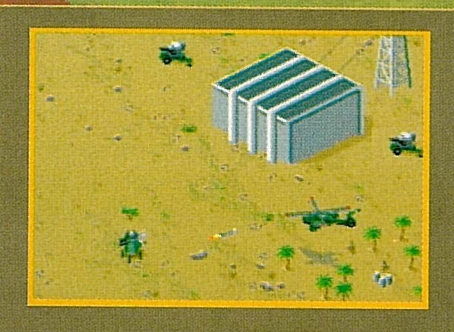


MISIÓN 2

INUTILIZAR LA CENTRAL HIDROELÉCTRICA.

Esta tampoco es una tarea de expertos. Está custodiada por dos **AAA's y un rapier.** Si os situáis al Noreste, junto a la columna eléctrica y fulmináis al AAA de la derecha, podréis cumplir la misión si recibir un rasguño. Ahora bien, si necesitáis recoger el **reparador de blindaje** que hay debajo de la estación, el **fuel** y los **soldados aliados** que hay la derecha, tendréis que acabar con los otros dos enemigos. Una advertencia: hay un **VDA** que aparece por el Norte en medio de la operación. ¡Mucho cuidado!





MISIÓN 3

AEROPUERTO 93.

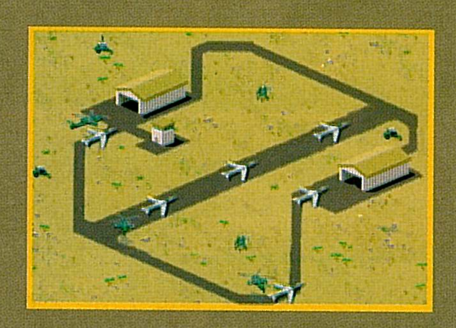
En esta misión os encontraréis la primera defensa seria de la campaña.

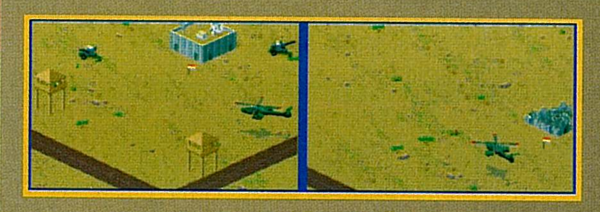
Tenéis que **arrasar dos aeródromos** para completar el objetivo. Aquí os mostramos el formato de ambos aeropuertos. Los dos son iguales. **Comenzad por el del Norte.**

Está protegido por **tres rapiers y tres AAA's.** Acercaos antes de que delaten vuestra presencia y **destruidlos uno a uno.** Si lo hacéis de esta forma apenas tendréis problemas. Una vez hayáis acabado con todas las defensas, fulminad todos los edificios y aviones que veáis. Es necesario **destruir todos los objetivos para concluir la misión.** Mucho cuidado, pues debajo de dos edificios hay un par de soldados escondidos. En el tercero podréis **repostar fuel** antes de dirigíos al segundo aeródromo.

En el segundo aeropuerto seguid las mismas instrucciones que en el primero. En esta ocasión hay un rapier menos, pero también aparecen dos soldados escondidos debajo de los edificios y hallaréis fuel y armamento. No os descuidéis cuando terminéis la misión: **un VDA surge por el Norte con malas intenciones.**









MISIÓN 4

A LA PESCA DEL COMANDANTE.

Aquí vuestro objetivo es capturar al **comandante enemigo,** por tanto, si no queréis complicaros la vida, centrad vuestra atención en el **edificio del Sur**, donde se encuentra este elemento. Hay **tres torres de control** que rodean la zona.

Debéis destruir al menos una para poder introduciros en el campo de acción. Tan solo hay dos **AAA's** protegiendo el centro, pero tenéis que acabar con las dos necesariamente antes de iniciar la captura. Una vez esté desprotegido el edificio, **disparad hasta que se produzca la explosión,** con mucho cuidado de **no acabar con la vida del comandante.** En ese momento, el susodicho personaje tratará de huir. Perseguidle hasta situaros encima, vuestro copiloto se encargará de recogerle. El comandante enemigo os facilitará la **localización del espía.**

THIS COMMANDER GAVE US THE LOCATION OF OUR LOST AGENT.

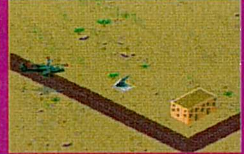
En caso de que vuestra valentía os empuje a acabar con el **Centro de Comando del Norte** os diremos que está **muy bien protegido** por tres torres de vigilancia, dos AAA's y un rapier, pero repito: mejor no os compliquéis la vida.

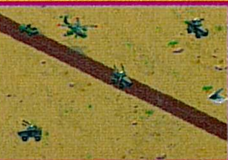
MISIÓN 5

RESCATE DEL ESPÍA ALIADO.

Ya habéis visto en el mapa donde se encuentra el espía. Cuando lleguéis a lugar en cuestión, **eliminad rápidamente la pobre defensa:** tan sólo un AAA. Veréis que hay tres edificios. Dirigíos al de la izquierda y **disparad sobre él**, pues es aquí donde está la **trampilla.** Olvidaos de los otros dos, sólo hay un par de soldados escondidos. Cuando la trampilla se encuentre a la vista, situad el helicoptero a su derecha y aterrizará automáticamente. **Vuestro copiloto bajará para rescatar al espía.** Mientras éste se encuentra dentro, debéis librar una fuerte batalla: **tres VDA's aparecen por el Oeste** sin aviso y es necesario acabar con ellos para completar la misión. Cuando lo hayáis hecho, el **espía y el copiloto** aparecerán por la trampilla. Recogedlos con la escalera y habréis concluido la misión. La fragata aparecerá en ese momento en el mapa. Cuando lleguéis a ella la campaña habrá



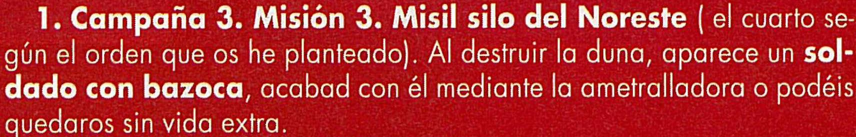






Engánchate a la vida

Durante las dos últimas campañas tenéis la posibilidad de adquirir unas cuantas vidas extra que pueden veniros de maravilla. Os aseguramos que necesitaréis al menos una o dos para acabar el juego. Nosotros hemos encontrado cuatro, ¿habrá alguna más?

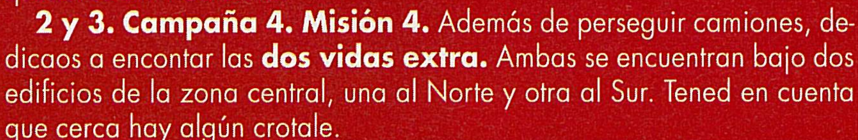




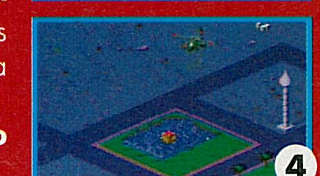
1. Campaña 3. Misión 3. Misil silo del Noreste (el cuarto según el orden que os he planteado). Al destruir la duna, aparece un **soldado con bazoca**, acabad con él mediante la ametralladora o podéis quedaros sin vida extra.



2 y 3. Campaña 4. Misión 4. Además de perseguir camiones, dedicaos a encontar las **dos vidas extra.** Ambas se encuentran bajo dos edificios de la zona central, una al Norte y otra al Sur. Tened en cuenta que cerca hay algún crotale.



4. Campaña 4. Misión 7. También se halla debajo de un **edificio al Noroeste de la zona del palacio,** junto a un minarete.





CAMPAÑA 2

Las mayores complicaciones en esta campaña os llegarán en los dos rescates. No sólo debéis estar pendiente de **vuestras propias vidas**, sino que **no podéis permitir que mueran más de dos soldados** en cada misión. En esta campaña os enfrentaréis por primera vez a los tanques **ZSU.** Procurad **evitar batallas innecerasias** frente a ellos: son muy peligrosos. Aprovechad a toda costa las tres zonas de aterrizaje de que disponéis. **PASSWORD: LQJAQRJ**

MISIÓN 1

EN BUSCA DE MÁS RADARES.







Al igual que en la primera campaña, vuestro primer objetivo es **inutilizar los radares,** solo que en esta ocasión son más y mejor protegidos. Os recomendamos que **comencéis por el del Norte** y continuéis en orden, de tal forma que acabéis primero con el más difícil. Este primer radar está protegido por **dos rapiers.** Es muy difícil que logréis fulminar el radar sin haber eliminado antes las defensas y sin recibir graves daños. De todos modos, si hacéis una **barrida rápida llegando desde el Norte,** y sóis certeros en el disparo (utilizad hydras a ser posible), podéis hacerlo.

El segundo y el tercer radar están protegidos por un AAA y un rapier, y dos AAA's respectivamente.

En estos casos os aconsejamos que **acabéis con las defensas** (que son menos duras) para de esta forma recoger **el armamento y el fuel que se encuentran al destruir los radares.**



MISIÓN 2

FUGA DE ALCATRAZ.

Hay doce prisioneros de guerra repartidos en tres cárceles distintas. Debéis **rescatar al menos a diez** para cumplir la misión. Comenzad por la cárcel situada más al Sur, está más cerca de vuestra posición actual y más cerca de la zona de aterrizaje del interior. Antes de nada observad vuestras reservas de **fuel, armamento y blindaje**. La primera cárcel está fuertemente protegida por un tanque ZSU, un rapier, un soldado en el techo de la cárcel y otro en la casa de al lado. Durante esta misión es absolutamente necesario **eliminar todas las defensas** antes de iniciar el rescate, de otro modo algún prisionero podría ser abatido en medio de la operación y estropearos toda la campaña. Acabad primero con **los enemigos más poderosos (el tanque y el rapier)** con armas pesadas. Posteriormente utilizad la metralladora para eliminar a los soldados. Una vez fulminadas todas las defensas, disparad a la cárcel para **abrir un boquete.** Esperad unos segundos antes de iniciar el rescate, porque en ese momento aparecerá otro tanque, al que por supuesto debéis destruir. **Rescatad a los cuatro prisioneros** y llevadlos a la zona de aterrizaje, lo cual además os servirá para recuperar blindaje. En los otros dos rescates **seguid las mismas instrucciones,** tan solo teniendo en cuenta la **distinta protección:** en la segunda hay un soldado en el techo de la cárcel, otro detrás del árbol más cercano, un rapier y un tanque que aparece al destruir la cárcel; la tercera es la menos protegida con tan solo un soldado y un rapier.

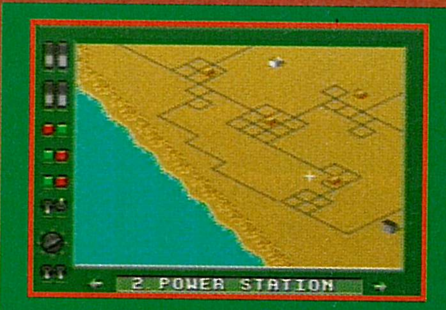
Recordad que es posible, si todo ha ido bien, que en este último rescate solo necesitéis dos soldados para cumplir la misión.













MISIÓN 3

OTRA CENTRAL ELÉCTRICA AL GARETE.

Ya sabéis lo que es destruir una central, por tanto, sólo os hablaremos de las defensas en cuestión. Hay **seis soldados junto a la central,** tres de ellos con bazoca. También hay un rapier algo más alejado, en la zona derecha. Para concluir la misión os bastará utilizar **un par de hellfires contra la estación** para destruirla y acabar con los soldados. Ahora bien, si queréis recoger el blindaje que se halla debajo de la central, es necesario eliminar el rapier o él os eliminará a vosotros.

MISIÓN 4

A POR LAS ARMAS QUíMICAS.

Atentos porque el recorrido hasta aquí es **largo y peligroso.** El complejo de armas químicas no os debe crear muchos problemas. **Tres AAA's y un VDA** tratarán de complicaros la vida, pero a estas alturas deben ser ya un plato fácil para vosotros. Aquí os mostramos una secuencia de toda la zona. **Estad alerta** pues otro VDA aparece en medio de la operación. Debajo de un AAA hay armamento.







MISIÓN 5

A LA CAZA DE MISILES SCUD.

Esta es una misión larga, pero no muy complicada. Debéis empezarbuscando en el mapa a los **comandantes Scud.** Se trata de unos edificios blancos señalados con una **bandera blanca y roja**. Están protegidos por una sola unidad defensiva, bien un tanque, un soldado o un AAA, por tanto, no debe crearos problemas. Una vez eliminada la defensa, abrid un **boquete en el edificio.** El **comandante intentará huir,** pero vosotros se lo impediréis. Tras su captura os revelara la situación de un porta-scuds, que debéis destruir. Estos lanzamisiles tienen incluso una protección menor que los comandantes (un AAA en alguno de ellos) asi que fulminadlos sin piedad. Como véis en los mapas que os mostramos, **están juntos ambos objetivos.** Solo necesitáis destruir cinco de los seis porta-scuds para completar la misión. Os recomendamos que dejéis el situado más al Norte. **No se os ocurra dejar escapar o morir a más de un comandante.** Sería vuestra perdición.









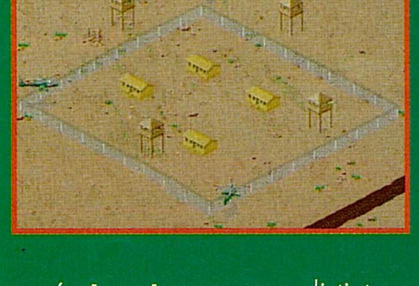


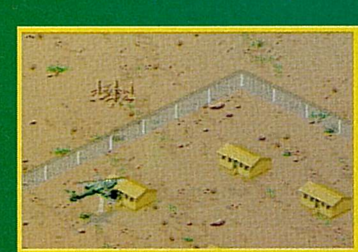
MISIÓN 6

RESCATE DEL CAMPO DE CONCENTRACIÓN.

Otro rescate, pero esta vez en un **campo de concentración.** Al llegar cerca del campo os encontraréis con un par de torres de las cuales podéis precindir perfectamente. De las que no debéis prescindir son de las **cuatro que hay en el campo.** Acabad con ellas rápidamente e iniciad el rescate. Al abrir uno de los barracones **rescatad a los cuatro prisioneros** y llevadlos a la zona de aterrizaje antes de abrir el resto. De esta forma habrá menos posibilidades de que mueran más de dos prisioneros y se os chafe toda la campaña.

Durante el rescate aparecerán **tres tanques** en distintos momentos. En cuanto salga alguno olvidaros de los prisioneros y **fulminadlo rápidamente.** De otro modo os complicará mucho la vida. No tengáis prisa por recoger a los aliados, siempre y cuando éstos se encuentren en sus barracones. Tened en cuenta que debéis realizar, al menos, cuatro viajes hasta la zona de aterrizaje. Si os derriban, evitad a toda costa que vuestro helicóptero caiga sobre el campo, pues podríais acabar con varios soldados amigos.







CAMPAÑA 3

La precisión y la rapidez en los rescates serán fundamentales para concluirlos con éxito. Un solo error puede costaros caro.

Esta campaña **es más larga** que las anteriores. Por tanto, no tengáis ningún pudor en tomároslo con calma, utilizad las **zonas de aterrizaje** y buscad **fuel, armamento y blindaje** en los edificios bajos que no estén protegidos. En la mayoría de ellos encontraréis algo interesante. Recordad que viajando por el mar no baja vuestro nivel de fuel. A veces es mejor dar un rodeo. **PASSWORD: TLJJOAQ**

MISION 1

LOS INSPECTORES DE LA ONU EN PELIGRO.

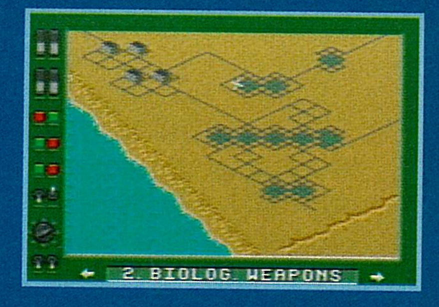
Seis enviados de las Naciones Unidas están siendo atacados por **tropas enemigas.** Eliminad primero al tanque con **armas pesadas**, y acabad con los dos soldados utilizando **la ametralladora** para no herir a ningún inspector. Después **recoged a los seis civiles** (aunque sólo son necesarios cinco) y dirigíos a la **zona de aterrizaje del Noroeste.** Así de sencillo.





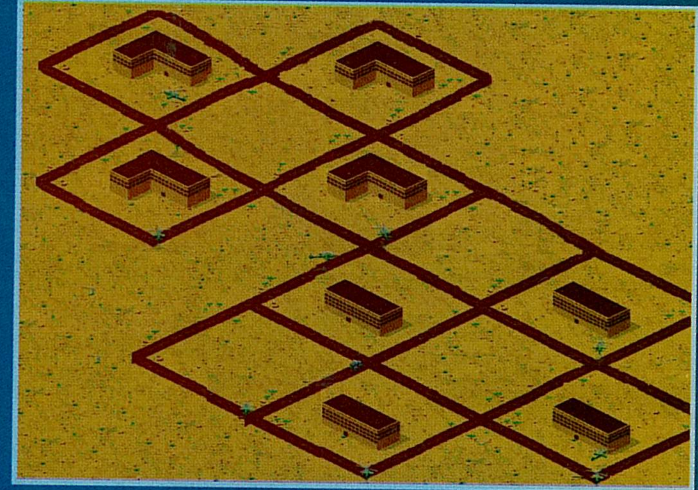
MISIÓN 2

EL COMPLEJO DE ARMAS BIOLÓGICAS.



Las **armas biológicas** están prohibidas por la comunidad internacional, por tanto, hay que destruirlas. La mayor dificultad en esta misión reside en la **estructura casi-laberíntica del complejo.** Por esta razón, aquí os mostramos un plano de todo el recinto con el fin de que no os volváis locos. **Destruid los edificios y capturad a los científicos** que corren asustados. En el edificio angular situado más al Norte se encuentra el "sabiondo" que os revelará la situación de los **misiles silos.** Con inutilizar cinco edificios es suficiente.

Las defensas son escasas: cuatro VDA's que no os crearán problemas. Al Sur del complejo hay un camión, protegido por otro **VDA**, que contiene **fuel**. Es posible que lo necesitéis a lo largo de la misión.



MISIÓN 3

OBJETIVO: LOS MISILES SUBTERRÁNEOS.



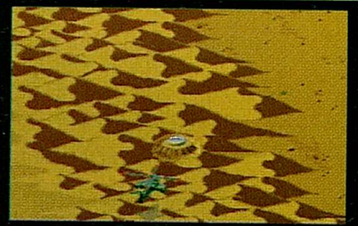


Preparaos para una misión extensa y complicada. La situación de los **cinco misiles** aparece en el mapa, pero existe un problema: están camuflados **bajo tierra.** El proceso consiste en **eliminar las defensas, buscad la plataforma** disparando sobre la zona y, una vez encontrada, **destruirla.** Pero como en esta casa estamos para facilitaros las cosas, aquí tenéis el emplazamiento de todos ellos, y además os contamos sus respectivas defensas. Comenzad por el que está más cerca de las **armas biológicas** y continuad en sentido contrario a las agujas del reloj: **1.** Dos tanques. **2.** Dos tanques. **3.** Un soldado, un VDA, un M48; debajo de las otras dos dunas hay soldados con bazocas. **4.** Un soldado en el mismo silo, un VDA, un AAA, un M48; debajo de las dunas de la derecha hay **fuel y armamento. 5.** Os aconsejo que os olvidéis de éste, pero **para los valientes:** un AAA, un VDA, un rapier, soldados debajo de las dunas y un reparador de blindaje.









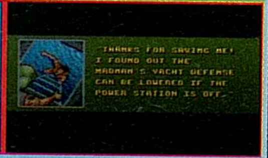
MISIÓN 4

PRIMER RESCATE MARÍTIMO.



Al contrario que la anterior, esta misión es rápida y asequible, pero un par de errores de precisión puede estropearos toda la campaña. Debéis rescatar a los prisioneros de las balsas enfrentandoos antes a un nuevo enemigo: **las lanchas motoras.** Situad vuestro helicóptero de tal forma que sea **imposible dañar al prisionero.** Si permitís que muera más de un soldado amigo, la habréis "pifiado". Con rescatar a dos de los tres soldados es suficiente. El primer rescatado os dara **información vital** para la siguente misión. Un consejo: si hacéis unas cuantas maniobras alrededor de las lanchas podéis hacer que estas se separen del soldado aliado y os sea **más fácil destruirlas.**





MISIÓN 5



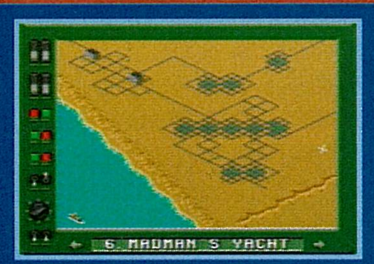
UNA NUEVA CENTRAL ELÉCTRICA.

¿Qué os voy a contar ya sobre este objetivo? Tan solo **tres rapiers custodian la central.** Además hallaréis **blindaje y fuel** en la zona. Un pequeño descanso para lo que os espera.

MISIÓN 6

SEGUNDO RESCATE MARíTIMO.

En este momento os hará falta toda vuestra **habilidad,** rapidez y precisión si queréis completar la misión con éxito. Nada más llegar al yate (os recomiendo que lo hagáis por el Norte) debéis eliminar a **un par de soldados** emplazados en el barco, **una lancha y un helicóptero** (cuidado con este nuevo "invitado"). Cuando acabéis con ellos, disparad al lateral del barco hasta abrir un **pequeño boquete** por el que puedan salir los prisioneros. El dictador escapará en una lancha pero no debéis prestarle atención. **Recoged a los soldados** cuando salten al agua sin perder tiempo o en pocos segundos se ahogarán. En cuanto tengáis seis pasajeros, dirigíos rápidamente a la **zona de aterrizaje** de la playa Sur y descargarlos. Volved como





una flecha hacia el yate para recoger al menos a dos prisioneros más. Si permitís que se ahoguen cinco personas habréis fracasado. Durante el rescate aparecen hasta **tres lanchas y un par de soldados** sobre el barco. Eliminadlos sin que los prisioneros sufran daños. Cuidado al maniobrar, pues **cualquier colisión** con el barco puede haceros perder un tiempo precioso.

MISIÓN 7

CAZA Y CAPTURA DEL EMBAJADOR ENEMIGO.

Un impresionante y durísimo ataque os espera en la embajada, pero si seguís estas instrucciones saldréis sanos y salvos. En primer lugar **destruid el radar** que se encuentra al sureste de la zona de la embajada, protegido por un **rapier y un soldado.** Esto os permitirá llegar por sorpresa al objetivo. La embajada está custodiada por un **tanque,** un **AAA** y la más potente de todas las armas enemigas: el **lanzamisiles crotale.** Como véis en el plano, en la zona hay **cuatro bunkers.** Dad un pequeño rodeo y entrad por el Noreste. En aquel bunker se **encuentra el embajador enemigo,** así que destruidlo y capturadle rápidamente. **Abandonad la zona** como si os persiguierá el diablo. Si abordáis la misión de esta forma puede que os **evitéis algún enfrentamiento con las defensas enemigas.**

MISIÓN 8









UNA "EXCURSIÓN" EN AUTOBÚS.

Estamos ante la misión más divertida, aunque no por ello fácil, de la tercera campaña. En el mapa os mostramos la **situación de la embajada** y el lugar donde concluye el recorrido. Pero vamos por partes. Una vez lleguéis a la embajada, **fulminad al rapier y al helicóptero** que os esperán. Colocad vuestro aparato sobre la **cruz del recinto** para que aterrice y pueda desembarcar el copiloto. En ese momento aparece otro helicóptero con malas intenciones. No tengáis piedad y acabad con él. Ahora ya podéis destruir **la puerta que impide la salida del autobús.** Los doce embajadores subirán a él y comenzará la alucinante odisea del recorrido.






Vuestro deber es escoltar el autobús hasta que llegue al campamento de los **Navy Seals.** El recorrido es muy largo. Lo más razonable es colocarse delante del auto y eliminar a todos los enemigos que salgan al paso, entre los que hallaréis **helicópteros, tanques, soldados, VDA's,** etc. Os aconsejamos que vayáis bien surtidos de armas pesadas y las administréis correctamente. La zona más difícil es el recinto urbano. Debéis procurar no chocar contra los edificios o perderéis un tiempo que puede ser vital. También es necesario destruir todos los obstáculos que aparezcan en el camino. **El avión salvador** os está esperando.

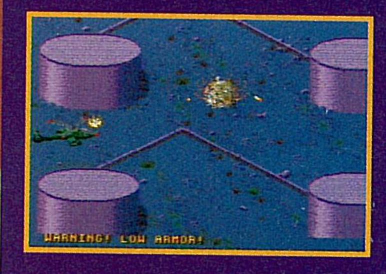
CAMPAÑA 4

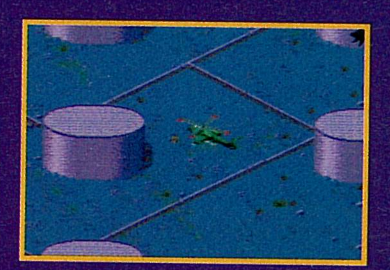
En esta campaña no hay misión fácil. Todos los objetivos están bien protegidos, y los rescates son dignos de los Hombres de Harrelson. En esta ocasión más que nunca debéis administrar bien tanto **el fuel como el blindaje** y, sobre todo, **el armamento.** Tened en cuenta que la mayor parte de los enemigos son los malditos **crotales**, y para acabar con ellos es necesario utilizar al menos **tres hellfires.** Os recordamos que evitéis enfrentamientos inútiles. **PASSWORD: JTEKOMK**

MISIÓN 1

¡SALVAD EL PETRÓLEO!

La primera misión comienza sin tregua. Debéis proteger las tres zonas de **campos petrolíferos,** que contienen siete contenedores colocados paralelamente de forma diagonal. En cada zona hay **tres tanques:** uno al Sur, otro en medio del campo y el tercero al Norte. Apresuraos a eliminar a los **nueve tanques** antes de que estos inutilicen cuatro de los veintiún contenedores o fracasaréis antes de empezar. Cuando el petróleo esté a salvo, dirigíos hacia la zona que os hemos marcado con una cruz, donde encontraréis una pequeña **trampilla. Recoged a los seis soldados** que allí se encuentran y llevadlos a la zona central de los campos de petróleo, donde ya habréis avistado una **zona de aterrizaje.** Descargad allí a los pasajeros y... misión cumplida.



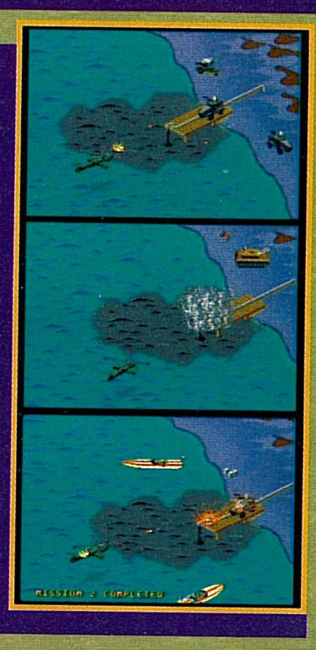

MISIÓN 2



NO ENSUCIEMOS EL MAR.

Esta ecológica misión puede que sea la menos difícil de esta campaña.

Todo consiste en **parar el vertido de petróleo** de tres oleoductos situados en la playa. Si os sentís lo bastante rápidos y habilidosos podéis hacerlo sin enfrentaros a las **defensas enemigas.** El proyectil debe acertar justo al final del conducto. Cuando se produzca una fuerte explosión lo habréis conseguido. De todos modos, lo normal es que **eliminéis primero las defensas** y después, cumpláis vuestro objetivo. Comenzando por el Sur, las defensas son: **1.** tres VDA's. **2.** Dos tanques ZSU y un soldado con bazoca. **3.** Dos lanchas y un VDA.



MISIÓN 3



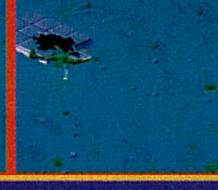
UN NUEVO RESCATE DE SOLDADOS ALIADOS.

En esta ocasión los prisioneros se encuentran distribuidos en **cuatro bunkers** esparcidos por la zona. El proceso a seguir es **deshacerse de los dos tanques** (o dos crotales en un

caso) que se encuentran camuflados bajo la arena.

Mucho cuidado porque la primera explosión no significa la destrucción del enemigo, sino que éste queda al descubierto. Después **abrid un boquete en el bunker** y esperad a que salgan los cuatro prisioneros. Recogedlos y llevadlos a la zona de aterrizaje más cercana (afortunadamente en los tres primeros están casi al lado). El bunker del sureste es el más complicado. **La ruta es peligrosa** (os recomendamos que déis un rodeo por el Sur) y además **no hay zona de aterrizaje cerca,** aunque es el menos protegido (sólo un tanque).





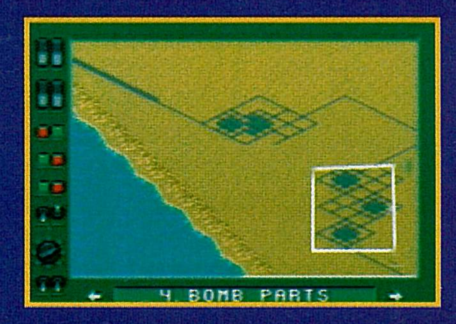
MISIÓN 4

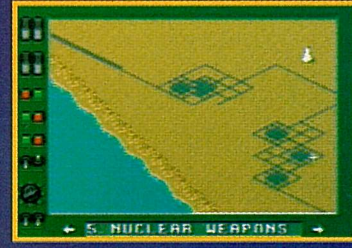
CAMIONES FALSOS, CAMIONES VERDADEROS.

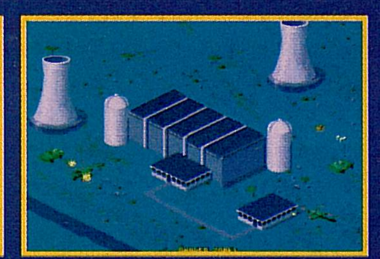
Esta misión **no está indicada en el mapa,** pero no os preocupéis, os hemos marcado la zona. Una vez allí, veréis que hay un recinto por donde pululan varios camiones. Hay cinco cargados de **material nuclear** que son vuestro objetivo, pero también hay tres exactamente iguales que transportan civiles y a los cuales, por supuesto, no debéis tocar. Se diferencian en su parte trasera. Los que transporten unos objetos de color casi **blanco** son los **"eliminables".** Pero si véis unos colores marrones, pertenecen a los uniformes de las personas inocentes. Así que esperad a que los camiones os den la espalda para decidir a cual disparáis. Hay dos **crotales** y algunos **soldados** en el lugar. Si no queréis complicaros la vida, aguardad a que los camiones salgan a la periferia.











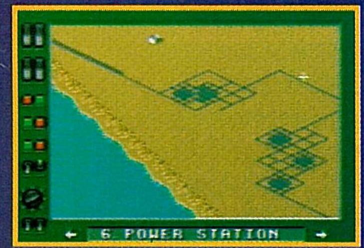
MISIÓN 5

LA FÁBRICA DE BOMBAS NUCLEARES.

Volvemos a lo nuestro, destruir cosas. En esta ocasión se trata de una **fábrica de armamento nuclear** custodiada nada menos que por cuatro agresivos crotales. Por ello os recomendamos que eliminéis antes una **estación de radar** situada al sur de la fábrica, para, de esta forma, restarles rapidez y efectividad. Es necesario acabar con todos, así que olvidaos de una misión rápida. Dejad la caseta de la derecha para el final. En ella se encuentra un **científico chiflado** que no tendrá ningún pudor en revelaros **información vital**. Es obligatorio destruir todo el complejo para concluir la misión.

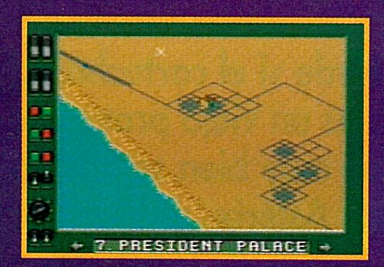
MISIÓN 6

LA INEVITABLE CENTRAL ELÉCTRICA.





Esta vez esta custodiada por dos **crotales** y dos **M48**. Si llegáis por el **Noreste** y elimináis al crotale de esa zona, podéis **disparar a la central** sin que el resto de las defensas os molesten. Eso sí, hay que ser muy rápido y no perder el tiempo o tendréis problemás. Para los más audaces os diremos que debajo de la central hay **blindaje** y la destrucción de las defensas os proporcionará **dos cajones de armamento.**



MISIÓN 7

EL PALACIO PRESIDENCIAL.

Llegó la hora de la verdad, nos metemos en la boca del lobo. La zona está repleta de **edificios y cinco crotales** y un rapier rondando por ahí, pero a nosotros sólo nos interesa el palacio. Cuando os hayáis deshecho de las defensas próximas al palacio, disparad contra éste hasta destruirlo. En ese momento aparecerá **una cruz** para que aterricéis. **Vuestro copiloto bajará y será capturado por el enemigo** y os informará que le trasladan al bombardero del dictador en una camioneta.



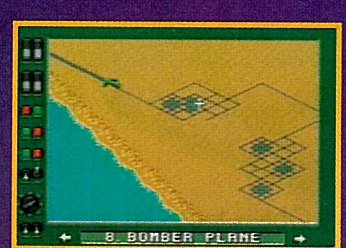




MISIÓN 8

LA BATALLA FINAL.

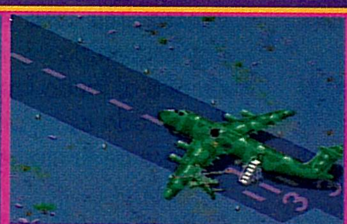
Mucho cuidado en esta misión o todo se os puede ir al garete en el último momento. Cuando lleguéis al lugar donde se encuentra el **bombardero** esperad a que todos suban al aparato. En ese momento ya podéis eliminar al primer tanque que aparezca. Una vez despejado el camino abrid un **boquete en el avión.** Vuestro copiloto ha conseguido escaparse y os pide ayuda. Mucho cuidado con eliminarle o el fracaso estará servido. Con vuestro compañero en el pescante, ya podéis empezar a atacar al bombardero. Aparecerán **tres tanques más** antes de que el avión comience a moverse. Con el aparato en movimiento, estaréis obligados a seguir su rastro sin dejar de dispararle. Otros dos tanques os recibirán a lo largo del recorrido. Estad atentos porque hay varios **cajones de armamento** que debéis recoger sin falta para completar la misión. Como veréis, el bombardero es muy duro de pelar pero al final caerá. De vosotros depende la paz mundial.












LAS FUERZAS DEL MANÍACO



***CROTALE.** El más poderoso y difícil de lo enemigos. Evitad el cara a cara con él.*



***LANCHA.** No hacen mucho daño, pero sus disparos son rápidos.*



***RAPIER.** Es lento y poco blindado, pero sus disparos son devastadores.*



***AAA.** Apena os creará problemas. Un par de Hydras y habrá desaparecido.*



***HELICÓPTERO.** Es peligroso, pero tiene un fallo: apenas se mueve.Aprovechadlo.*



***SOLDADOS.** La ametralladora es certera con estos elementos. Utilizadla.*



***M 48.** Semejante al crotale pero menos efectivo. Dos hellfires acaban con él.*



***TANQUE ZSU.** Su rapidez le hace ser tan peligroso como el crotale.*



***VDA.** Un enemigo rápido y duro, pero con poca potencia en sus disparos.*

"Nunca es tarde si el cartucho es bueno". Este es un viejo proverbio consolero que muy bien se podría aplicar a este Astérix, uno de los mejores juegos de todos los tiempos para la 8 bits de Sega. Por eso hemos querido prepararos este útil reportaje en el que encontraréis un montón de ayudas para conseguir vidas extras, acceder a pantallas secretas y, en resumen, disfrutar mucho más de uno de vuestros juegos favoritos.

ASTERIX





Este primer nivel, como siempre, será de **"tanteo" del terreno** y no es demasiado complicado. Os encontraréis con **romanos camuflados** bajo florecillas silvestres y otros más discretos disfrazados de tronco de árbol.

Rompiendo el recipiente azul del principio conseguiréis **la poción explosiva roja,** que usaréis más adelante **para destruir los bloques grises** que os impiden pasar por los subterráneos que hay bajando por el segundo pozo. Si sois valientes y os metéis en ellos, conseguiréis **una vida extra** que hay escondida en una habitación secreta al fondo izquierdo de la cueva (la entrada es invisible, pero saltando al muro de la izquierda podréis entrar en ella).

En la superficie veréis un recipiente con **la llave que abre la puerta de salida** y que os llevará al combate con el **enemigo final: un hermoso jabalí.**

Esto está más que chupado y, más que un combate de final de nivel, parece una de sus cotidianas cacerías a golpes que acostumbran a hacer Asterix y Obelix todas las mañanas. Para liquidarlo debéis simplemente **arrearle tres golpes** o **utilizar el golpe hacia abajo** (pulsando el botón de disparo mientras que caéis de un espectacular salto).



NIVEL 1-2
ENTRE ARBOLES



Bajo el mismo paisaje, pero diferente mapeado, **recorreréis de nuevo el bosque hacia la derecha** rompiendo sin problemas los bloques que impidan el paso.



También podréis pasar a los subterráneos bajando por el primer pozo, y, así, **conseguiréis una vida extra**. Tras **recoger la llave**, que está custodiada por un romano-árbol que vuela sobre una plataforma, llegaréis al **enemigo final**.

Veréis cuatro agujeros y tres abueletes que saltan llenos de júbilo dispuestos a pillaros por sorpresa. Debéis **colocaros en lugar seguro**, como puede ser en el medio de la pantalla, evitando los agujeros, y, cuando salgan, golpeadles hasta adivinar cuál es el que lleva la **bandera con el círculo rojo.**



NIVEL 2-1 DE FUENTE EN FUENTE



A partir de ahora se os permitirá **elegir el personaje** que recorra el nivel. Como es fácil de comprender cada uno de vuestros amigos tiene una serie de especialidades que se podrían resumir con cuatro palabras: **Asterix: Agilidad, Obelix: Fuerza**. Teniendo en cuenta que, según el personaje elegido, el mapeado del nivel cambia sensiblemente, nosotros os recomendaremos el que, a nuestro juicio, resulte más útil.

Para acabar esta fase, primero cogeréis la **pócima explosiva que hay a la derecha**. Seguis saltando sin parar sobre las tablas de madera giratorias, hasta llegar a una zona con charquitos de agua donde, para alcanzar el borde derecho, deberéis **utilizar la técnica de las fuentes:** Una vez en el borde izquierdo, lanzáis una poción (con **ARRIBA + 1**) al agua que provocará una fuentecilla a la que deberéis saltar. De aquí volvéis a saltar hasta alcanzar



tierra firme.

Por cierto, si se os ocurre bajar a las **profundidades marinas**, y **esquiváis las estrellas giratorias**, podréis acceder a un par de pantallas secretas llenas de delicias. Una vez frente a vuestro **enemigo final**, podréis acabar con él simplemente **colocándoos en el extremo izquierdo** de la pantalla, y, utilizando vuestros puños sin cesar hacia la derecha, reduciréis en cinco segundos a las pesadas abejas. Aunque **perdáis un poco de anergía**, no importa, pues **después la recuperaréis.**



NIVEL 2-2 ¡SALTAD, SALTAD!

Nivel con scroll automático. No paréis de moveros y manteneos **en el centro de la pantalla**. Tras coger **la pócima roja**, esperad un momento a que se acerque la pantalla hasta vosotros, para que os de tiempo a utilizar la plataforma de abajo. Luego **saltáis a las plataformas de ladrillos**, y, tras romper con la pócima los dos bloques, caed en la plataforma de antes. A la derecha deberéis **romper otros bloques para bajar a la salida.** Coged la llave de arriba y saldréis al nivel 2-3 .

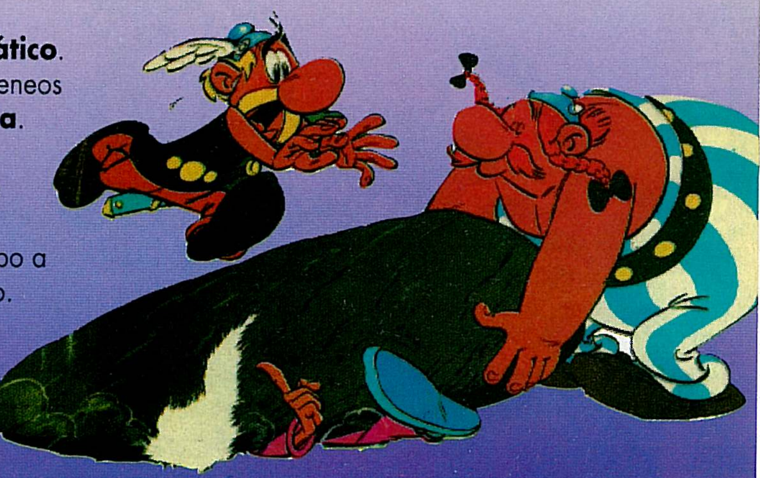


NIVEL 2-3 FASE DE FUERZA

Este nivel está **dedicado a Obelix**, por la gran cantidad de bloques que deberéis destruir. Para empezar, **vais a la derecha cautelosamente** por lo que os



pueda caer (entiendase tiestos), y **luego ascenderéis** utilizando muelles y plataformas con cuidado de los romanos que aparezcan en las ventanas. Si no queréis llevaros sorpresas desagradables, lo mejor es



saltar y a la vez utilizar el botón de disparo para acabar dando un golpe de cadera que os amortiguará la caída sobre un romano.

Una vez arriba, **si utilizáis la poción de barro** que hay a la derecha sobre la lava y vais avanzando a la izquierda, se os recompensará con **docenas de bonus**. Seguid a la derecha, romped los bloques y **lanzad pócimas a los pies de Obelix** para haceros un camino. Continuad por el laberinto, meteos por la segunda puerta, con lo que llegaréis a una **nueva zona con muchos bonus** en la que no encontraréis ninguna dificultad para alcanzar **la salida.**



NIVEL 3-1 FRÍO, FRÍO



Parece una tradición que en todo buen cartucho que se precie exista una fase con **escenarios glaciares**.

Huyendo de los efectos desorientadores de las bolas de nieve, recorreréis una serie de pasillos y, al final, veréis una **vida solitaria**. Debéis **saltar hacia ella**, para luego bajar por el pozo. Cuando parezca que no hay salida, tocaréis los hielos de la izquierda y luego os dirigiréis al borde de la derecha, así un **enorme alud os impulsará, sin más, hacia la salida.**

NIVEL 3-2 OLLAS CON SORPRESA



Continuáis en una **fase helada**, y debéis tener cuidado con los **peces espada saltarines** que procurarán pillaros por sorpresa. Tras destruir varios bloques, deberéis romper los de más alante que sí contienen **preciados tesoros**. Al final, hay una olla llena de bonificaciones y, antes de la puerta, hay otras **dos ollas: una con la llave y otra con tesoros**. Vosotros escogéis.

NIVEL 3-3 COLECCIÓN DE TRAMPAS



Pinchos, bloques que se deshacen bajo vuestros pies, plataformas móviles, etc. Toda una **colección de trampas**, pero **pocos enemigos a la vista.** De todas formas, las **plataformas** sobre las que os moveréis **siguen un rumbo fijo,** así que no habrá demasiadas complicaciones. En cierto momento veréis tres monedas que, tras cogerlas y volver a a la plataforma



móvil, os permitirán salir de la pantalla y, a la derecha, **encontraréis varias bonificaciones**. Al llegar a la primera puerta pasaréis a una nueva zona, en la que, si vais hacia la derecha, veréis la segunda puerta. Siguiendo hacia la derecha y bajando sobre los bloques que se rompen al pisarlos, **llegaréis al enemigo final**. Tendréis que veroslas con un enemigo parecido al del nivel 2-1. **Evitad las bolas de nieve** que caen del techo.

NIVEL 4-1 ARENAS MOVEDIZAS



No fiaros de los enemigos que salgan de las ollas. En cambio, sí podéis fiaros de las **arenas movedizas**, que os conducirán a nuevas pantallas y os traerán **agradables sorpresas**. Por cierto, para pasar las puertas de madera tenéis que **subir un instante en la plataforma de la izquierda**, con lo que la puerta comenzará a abrirse.

NIVEL 4-2 ¡OJO CON EL MARTILLO!

Habrá que tener cuidado con los **locos lanzadores de martillos**, que, aparte de ser peligrosísimos, **pueden cortaros el paso**. Cuando

lleguéis al primer **gran cañón** deberéis introduciros por él y lanzar una poción.

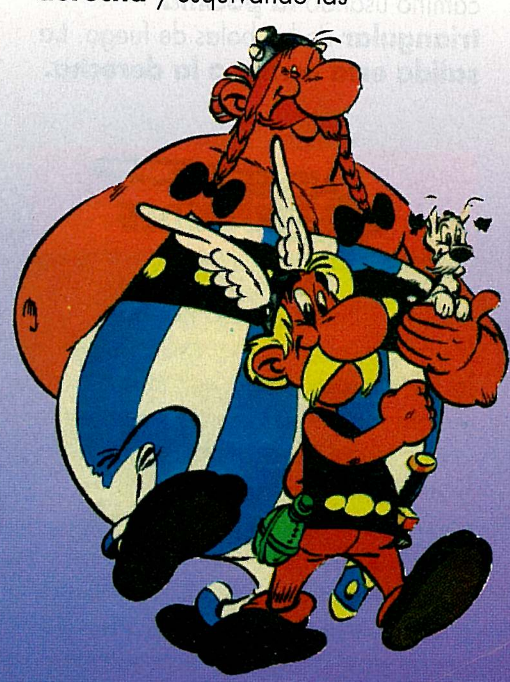
Así **saldréis disparados saltándoos a la torera unos**



cuantos enemigos y peligros. En el siguiente cañón, si repetis la misma experiencia, entraréis en una pantalla secreta en la que encontaréis una **vida extra**. Pero atención: **Si bajáis y subis de nuevo, seguirá la vidilla allí**, por lo que, repitiendo la jugada indefinidamente, **conseguiréis vidas extras indefinidas.**



Preparaos para acabar con **el nivel más largo** de todo el cartucho, ya que la cosa se las trae. Empezaréis **caminando hacia la derecha** y esquivando las





incordiantes bolas que salen de las marmitas.



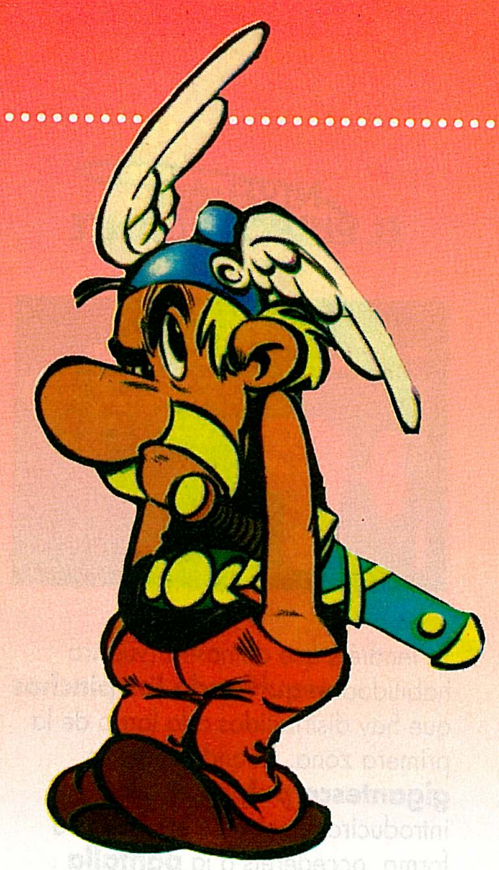


Menos mal que este nivel es bastante corto y facilón, que si no... Antes de nada, si **bajáis por el hueco de la derecha**, y andáis sin cesar a la izquierda, podréis encontar una **habitación secreta**. Lo más complicado será haceros con la **llave de la puerta final**, que la lleva un pájaro en su pico, el cual sobrevuela el techo del templo que veis nada más empezar y que podréis subir usando **los trampolines del suelo**.





Esquivar **piedrecitas** del techo, saltar **de burbuja en burbunja**, y otras acciones de supervivencia es lo que os espera en este nivel. Para las burbujas, lo mejor es saltar sobre ellas



cuando se encuentren bastante altas. **La llave** está por los túneles del lado derecho. ¡Cuidado con **la roca rodante!**

NIVEL 5-3
¡ARAÑAS, AGG!

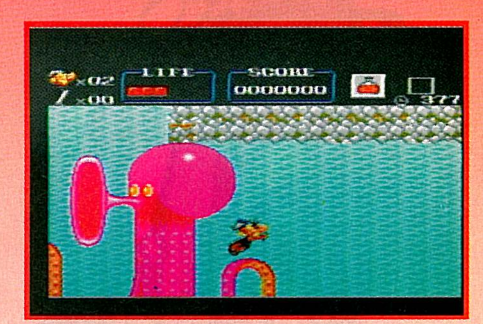


Empezaréis esquivando las **columnas encadenadas.** Luego haréis lo mismo con las **puertas azules** subiendoos en ellas después de que caigan.

Subid utilizando los muelles y seguid a la izquierda con sumo cuidado.

Atravesad la puerta del fondo izquierdo y ahora: **¡atención con las arañas!** Para acabar con ellas simplemente tendréis que **subir a la plataforma que hay en la tela de araña** y desde allí la atacaréis. Luego, **sólo os espera la salida.**

NIVEL 6-1 EL PULPO GIGANTE



Tendréis que demostrar vuestra habilidad **esquivando los pinchos** que hay distribuidos a lo largo de la primera zona. Cuando veáis un **gigantesco pulpo** deberéis introduciros dentro de él y, de esta forma, accederéis a la **pantalla secreta** donde se esconde la deseada **llave**. Si seguis a la derecha (ya dentro del agua) y salis a la superficie, se os recompensará con una **olla repleta de cosas ricas**, y, más a la izquierda, hay otra pantalla oculta que esconde otra **vida extra. La salida, abajo a la derecha.**



NIVEL 6-2 CON PRISA Y CON PAUSA



En la primera zona, **no deberéis deteneros** ni para respirar o, de lo contrario, tendréis una muerte segura. Hay **una vida** que parece que se puede coger, pero, en realidad, es una **trampa para incautos,** así que hay que olvidarse de ella.

En la segunda zona, **controlaréis el recorrido de las plataformas** según vuestros movimientos. En caso de colisión imparable con un pincho es más recomendable saltarlo. Mas adelante deberéis **coger la llave** que está escondida en la pared. **La salida os espera.**

NIVEL 7-1 HOMBRES-CACTUS

A partir de aquí no notaréis un incremento de la dificultad. Después de dar **esquinazo a los hombres-cactus** podréis ir a una **pantalla secreta** a la que entraréis por una entrada también secreta ubicada detrás del segundo árbol de las esquina izquierda. Si seguis por arriba **deberéis bloquear el muro** que hay después para que empiece a salir agua. De esta manera, crecerá el cactus y lo podréis usar para llegar al extremos derecho y así **poder salir.**





NIVEL 7-2 LAS ESFIGIES

Dirigid a vuestro grandullón a la derecha y luego subid rompiendo los bloques. Esquivad las **lenguas de fuego que expulsan las esfigies** y avanzad hacia abajo. Si os fijáis en el muro de abajo a la derecha veréis un tipo de ladrillos distintos, lo que nos indica la entrada a una **pantalla secreta.**

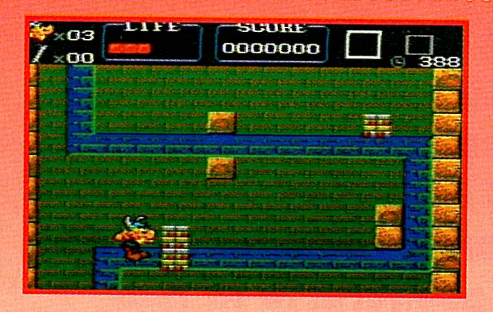




Más adelante deberéis iluminar el camino usando **la pócima triangular** de las bolas de fuego. **La salida está arriba a la derecha.**

NIVEL 7-3 LAS PIRAMIDES

Nivel difícil pero no imposible. Dirigíos a la derecha y **meteos en la pirámide.** Luego, saltad de plataforma en plataforma, esquivando los **pinchos giratorios.** A la derecha, hay una puerta que os conducirá a nuevas **plataformas móviles.** Con paciencia lograréis superar todos los peligros hasta llegar a otra puerta. Más adelante pasaréis por un pasillo cuyo techo puede caer



sobre vosotros. Al final, veréis **tres puertas,** de las cuales la correcta es la del medio. En la penúltima pantalla veréis dos ollas. **Una contiene el pase al final, pero la otra, la una muerte segura...**



NIVEL 8 ¡POR FIN EL FINAL!

Por fin el tan codiciando y **esperado final**.

Esta fase es un puro trámite hacia la escena final, en la que Asterix correrá sobre su cuádriga hacia su encuentro con Getafix. El único pero que encontraréis son **las lanzas que algunos romanos os intentan clavar,** pero no os preocupéis demasiado, ya sabemos que ¡estos romanos están locos!.

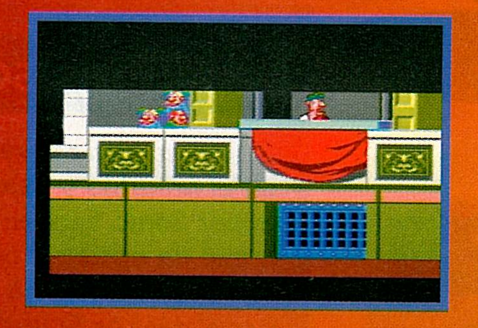


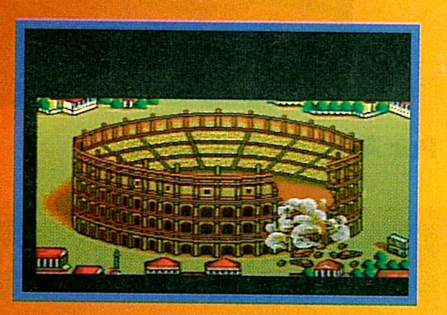


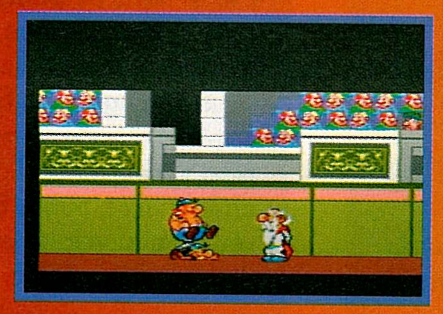
Sin duda, la fuerza de Obelix y la agilidad y la astucia de Asterix son realmente sorprendentes. Pero si encima les ayudáis con los truquillos que os contamos en estas páginas, consiguiendo alguna que otra vida extra y accediendo a varias pantallas secretas, su lucha contra los romanos será como coser y cantar.

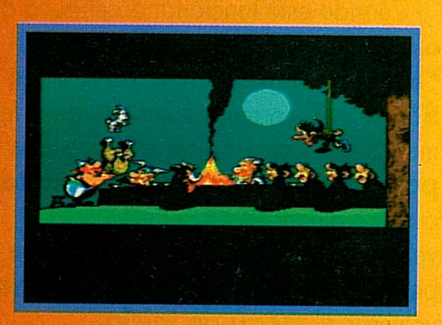
¡LO CONSEGUÍSTEIS!

Si veis ante vuestros ojos estas pantallas, estáis de enhorabuena porque, amigos, ¡habéis conseguido finalizar con éxito vuestra misión!











No podía ser de otra forma. Para EL MEJOR JUEGO, LOS MEJORES TRUCOS. Porque sobre Sonic 2 se ha escrito mucho, pero nunca se han ofrecido unos trucos tan alucinantes como estos, con los que podrás asegurarte la más rotunda de las victorias.



Por Antonio Dos Santos

A CÁMARA LENTA

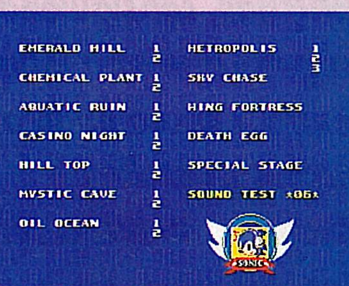
Cuando esté funcionando el truco de **elegir fase**, puedes jugar en modo **"cámara lenta"**, parando el juego con **START** y **B.** La música cesará, pero tus movimientos podrán ser más precisos y **podrás controlar a tus amiguitos** cuando alcances sus supersónicas velocidades. EL botón **C** hará saltar a Sonic, pero ¡al loro! porque **A hará un reset** y volverás al **menú de inicio.**



IGUALITO A SONIC

Un truco para **convertirte en el amarillo y veloz Súper Sonic.** Entra en el **menú de opciones** al que accedíste de la manera anterior, y en el menú de **Sound Test,** escucha las canciones 04, 01, 02 y 06, en este mismo orden. Luego **elige una fase** y empieza a jugar normalmente, pero si, cuando consigas 50 anillos o más, pulsas **B** y **C** a la vez te transformarás en el tan deseado Súper Sonic.





CÓMO ELEGIR FASE

Con este truco podrás elegir la fase donde comenzar: Ve al **menú de opciones** y escucha las melodías 19, 65, 09 y 17. Al final sonará un pitido. Pulsa **START** y ve a la pantalla del título. Mantén pulsado **A** y luego **START** para ir al menú de selección de fase. En esta pantalla podrás conseguir nuevas ayudas.

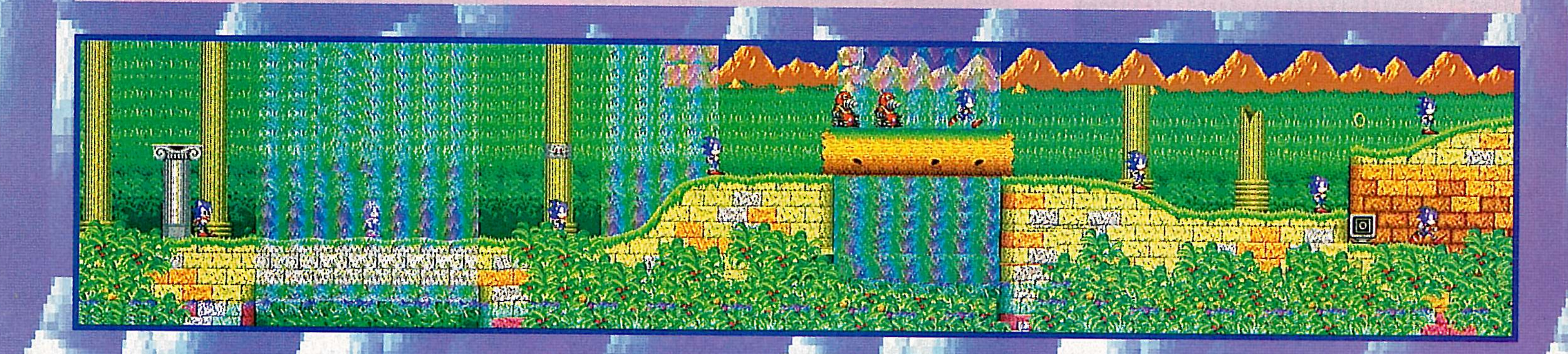


SONIC AND TAILS

Un trucazo de los que hace época. Ve a la pantalla de opciones y empieza una partida eligiendo **SONIC AND TAILS**. Luego conecta el **segundo pad** y juega manejando a **Tails**, que será **invencible**, así que Sonic le puede dejar el trabajo duro a él. Por si esto fuera poco, si conectas un **segundo pad en la entrada 1** de la Mega Drive, podrás manejar a los **dos protagonistas**. De esta forma, si te alías con un vecino para jugar, la diversión está garantizada, y encima no habrá enemigo que pueda con Tails. Por cierto, los anillos que coja cualquiera de los dos amigos se **sumarán al marcador de Sonic.** Imagínate la cantidad de situaciones en las que te podrá ayudar Tails con su invulnerabilidad, pero cuando más se agradece es a la hora de **derrotar a los villanos de final de fase.**

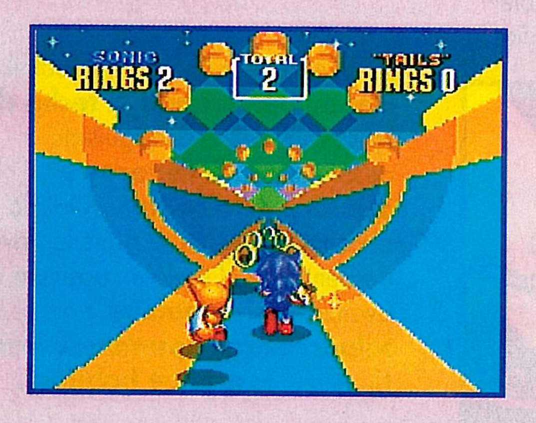






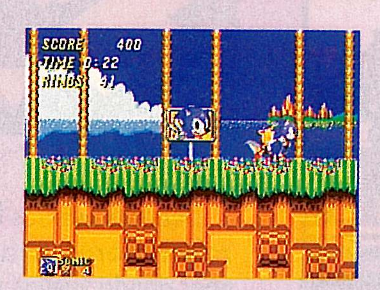
SONIC INVENCIBLE

Ahora más que un truco, ahí va algo extraño que no se suele ver en un cartucho hecho y derecho como el «Sonic 2». Escoge el **mode de dos jugadores** y juega en la **fase secreta.** Deja a Sonic colocado delante y a Tails detrás, de forma que te asegures la victoria de Sonic. Resetea el juego (por supuesto, pulsando **RESET**) y ve a la pantalla de opciones y elige SONIC AND TAILS. Después, pulsa **START** y aparentemente todo seguirá igual. Sin embargo, las **fases secretas** se volverán mas difíciles, resultando un auténtico calvario salir bien parado. Solo para curiosos o jugones deseosas de **nuevas emociones.**



PARA SÚPER MAESTROS

Para todo el que cree que el magnífico **«Sonic 2»** ya no tiene secretos, a ver si es capaz de conseguir ésto: Intenta **acabar el Emerald Hill Zone en 23 segundos o menos.** Sólo hay una forma de hacer ésto, que no te lo vamos a decir porque, si no, no tendría gracia el asunto, pero si la adivinas, no nos escribas para contárnoslo, sino que puedes vanagloriarte de ser un **¡SÚPER MAESTRO DEL SONIC 2!.**



PUNTOS DE BONIFICACIÓN

Si recoges una esmeralda, **resetea el juego.** Luego ve al menú de opciones y pulsa **START.** El juego empezará de nuevo, pero tendrás la esmeralda que recogiste anteriormente. Si recoges todas las esmeraldas del Emerald Hill Zone, serás **Súper Sonic**. Cogiendo cualquier anillo en la fase especial, conseguirás **50.000 puntos de bonus.**

CÓMO ACABAR CON CADA UNO DE LOS ENEMIGOS FINALES

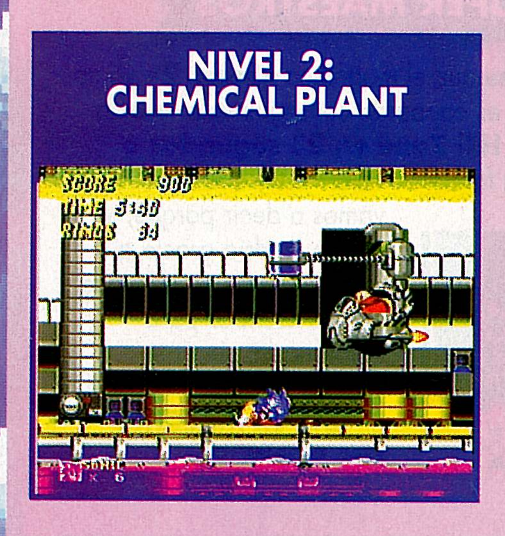
NIVEL 1: EMERALD HILL



Tu adversario es, por supuesto, el **Doctor Robotnik**, que pilotando una especie de **taladradora con ruedas** intentará hacerte picadillo de puercoespin.

Su punto débil es su cabezota, así que simplemente saltando sobre ella unas cuantas veces le dejarás **fuera de combate**.

NIVEL 2: CHEMICAL PLANT



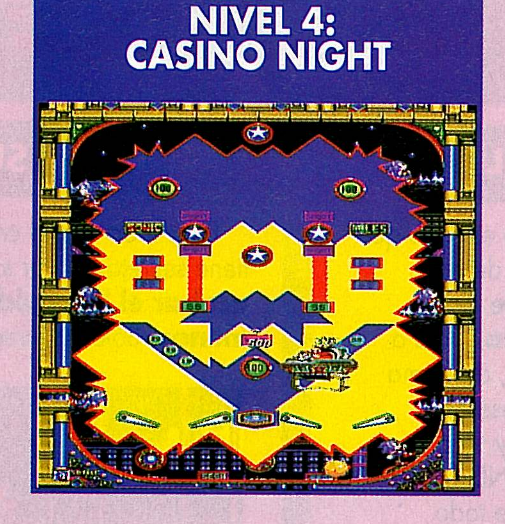
Una vez que te encuentres **cara a cara con tu eterno enemigo,** deberás colocarte en la **plataforma central** para mantenerte en un lugar firme. Luego esperarás agachado a que Robotnik te lance uno de sus **proyectiles**, pero, estando agachado, sus proyectiles no te harán la menor herida. Tras ésto será el momento de contraatacar con el **salto sobre su cabezota.**

NIVEL 3: AQUATIC RUIN

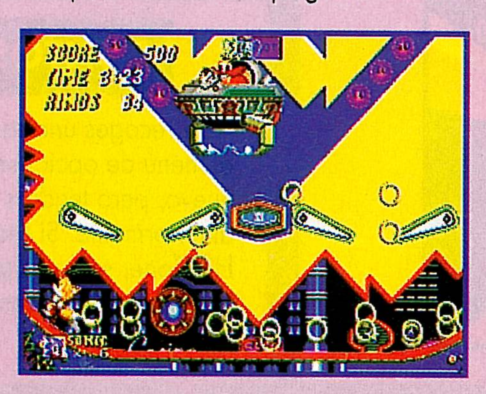


Para combatir las **lanzas**, espera a que salgan de las columnas y, usándolas **a modo de escaleras,** te servirán para saltar sobre el Doctor. **Ocho golpes y ya está.**

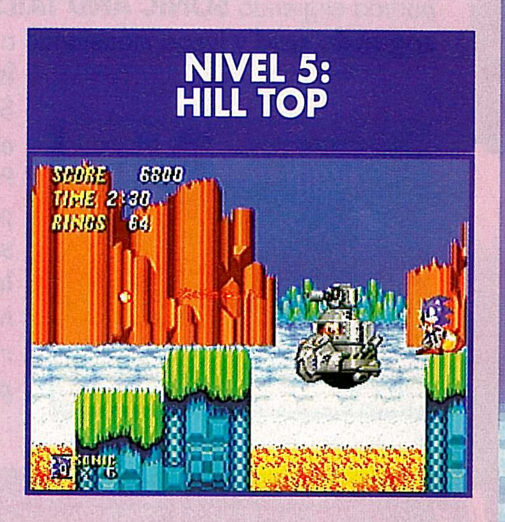
NIVEL 4: CASINO NIGHT



Deberás usar los **bumpers y rebotadores** para subir. Te dejarás caer dando vueltas sobre Robotnik. Si te quedas el mínimo tiempo posible abajo, será como un juego de niños.

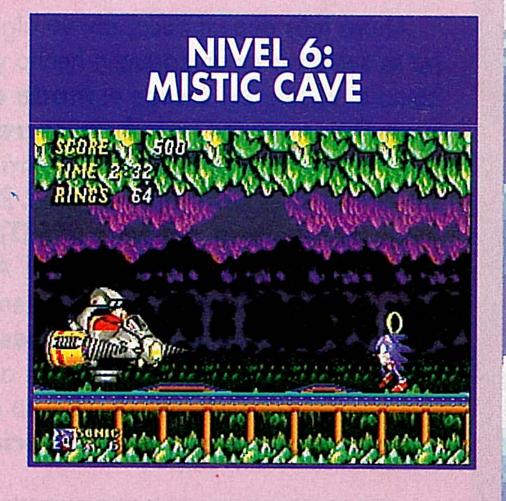


NIVEL 5: HILL TOP



Además de estar rodeados de **lava,** tu enemigo te regalará **bolas de fuego.** Debes colocarte en la plataforma del extremo derecho. Cuando emerja **la nave** y esquives su primera llamarada, no pierdas el tiempo y ataca **saltando y girando.** Tras ésto, colócate en la plataforma inferior izquierda. Luego vuelve a una plataforma superior y repite la jugada.

NIVEL 6: MISTIC CAVE

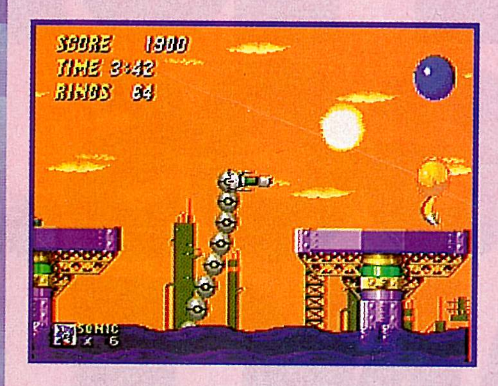


En esta ocasión, el Dr. Robotnik te atacará **perforando el techo de la cueva** con el consiguiente desprendimiento de **rocas y afiladas estalactitas** (cuidado con estas últimas). Una vez que la nave se encuentre en el suelo en posición de avance, con sus **puntas taladradoras apuntando hacia ti,** utiliza tu **ataque habitual.**

NIVEL 7: OIL OCEAN



Tu eterno enemigo aparecerá metido en un pequeño **submarino.** Aprovecha para darle un par de golpes antes de que se sumerja y te envíe un peligroso **punzón y a su serpiente mecánica,** que te disparará tres lásers. Vuelve a contraatacar cuando aparezca el submarino.



NIVEL 8: METROPOLIS



La nave va protegida por unas bolas. Cuando dejen al descubierto la panza de la nave, golpeala para que te lance unas navecitas que podrás destruir sin dificultad.



NIVEL 9: SKY CHASE

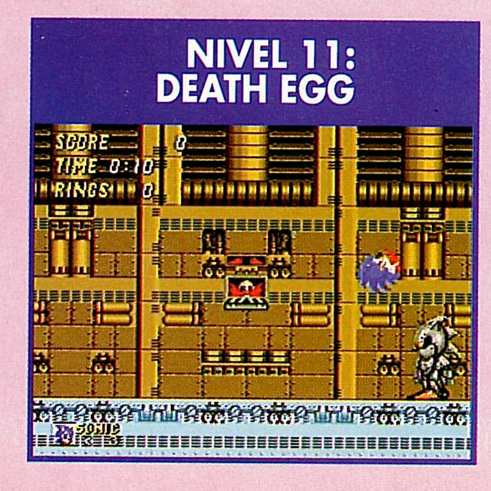


Esta fase será una especie de descanso por lo tranquilo de su desarrollo, e incluso **no tendremos un enfrentamiento contra Robotnik.** Dedícate a esquivar todo los peligros que aparezcan, sin preocuparte de una posible caída.

NIVEL 10: WING FORTRESS

Poco se puede decir de esta fase, aparte de que tu principal peligro es **caer al vació.** Ojo con las incordiantes **gallinas** y a las **plataformas móviles.**

NIVEL 11: DEATH EGG

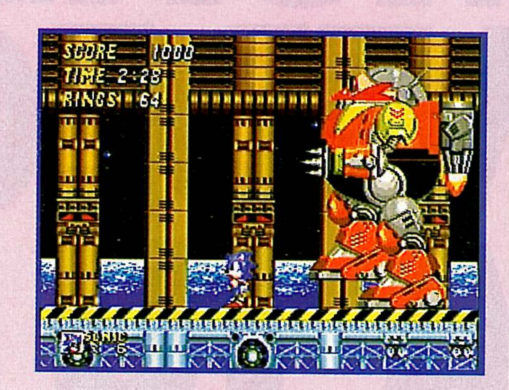


Sabemos de buena tinta que, a veces, tienes problemas para destruir al **Sonic metálico** del final de esta zona. Sólo hay una forma de hacerle daño, que consiste en **saltar girando** de la forma tradicional, pero aterrizando sobre su cabeza cuando esté quieto en alguno de los extremos de la pantalla.

Como él se mueve de izquierda a derecha, saltando y embistiendo, toma buena nota de sus repetitivos movimientos para saber cuando atacarle de forma segura.

Esto no te llevará mucho tiempo, y podrás comprobar con gran satisfacción cómo muere.

Pero aún no acaba aquí la cosa, porque debes dar buena cuenta de un súper robot pilotado por Robotnik que será una pesadilla andante. Lo primero será colocarte a la izquierda esperando a que emprenda el vuelo y



salga **su punto de mira** que te indicará dónde piensa caer. Tranquilidad, simplemente muévete hacia un lado cuando este punto de mira se vuelva rojo. Cuando ya esté en el suelo, ya podremos empezar a golpearle en su **enorme barriga**, y antes de que cante un gallo podremos **vencer definitivamente al Doctor Robotnik.**

¡Ah!, dependiendo del **número de gemas que recojas** o de si has sido capaz de convertirte **en súper Sonic,** podrás ver **un final u otro** a cual más **espectacular.**

En cualquier caso, lo mejor será que arranques tu consola y lo compruebes por ti mismo.

A partir del día 20 de Mayo, TodoSega pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de videojuegos de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, -que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio-, te permitirá conectar con nosotros desde un PC o terminal de IBERTEX y acceder a miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, comunicar con otros lectores, consultar dudas, leer artículos de las revistas y un montón de divertidas posibilidades más.

CONECTA CON TODOSEGA Y LAS MEJORES REVISTAS DE VIDEOJUEGOS.

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para **estar en permanente contacto contigo.** Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-TodoSega, Hobby Consolas, Nintendo Acción, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato**. Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V32bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.



¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ellla de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas sobre tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...? ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados. Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX ?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo**.

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

MEGACONCURSO

¡REGALAMOS 500 JUEGOS!


MASTER SYSTEM


MEGA DRIVE


GAME GEAR

¡Consigue gratis tus cartuchos favoritos!

En TodoSega estamos dispuestos a darte mucho juego. Y la mejor prueba de ello es que durante estos meses estamos repartiendo entre nuestros lectores nada más y nada menos que 500 cartuchos de Sega. ¿Interesante, verdad? Pues si te atrae la idea presta mucha atención, porque en estas páginas vamos a poner a tu alcance toda la diversión del mundo ya que, si resultas premiado, podrás elegir los 5 cartuchos de Sega que más te gusten y para la consola que tú prefieras.

CUPÓN CONCURSO Nº 3

LA FRASE OCULTA

¿Cómo resolver el siguiente SegaTiempo? Muy sencillo. Adivina las palabras que se piden con las definiciones y traslada la 1ª y la 3ª letra a las columnas de la derecha. Cuando hayas encontrado todas las respuestas podrás leer en vertical la codiciada Frase Oculta. Por cierto como veréis, de la última palabra basta con que trasladéis la primera letra. No es necesario que adivinéis todas las palabras, es suficiente con que descubráis la frase.

En cuanto lo hayáis conseguido, rellenad el Cupón de Respuestas y enviadlo, junto con el Cupón Concurso nº3 a:

Hobby Press. TodoSega. Apdo. correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid)
Indicando en el sobre: Concurso 500 Juegos. TodoSega Nº3.

DEFINICIÓN	RESPUESTA	1ª LETRA	3ª LETRA
1.- Este juego (y película) está protagonizado por un niño bastante travieso y dos cacos novatos que salen bastante bien escarmentados. (10 letras)			
2.- En muchos juegos deberás recoger el mayor número posible de estas piedras preciosas de color verde. (10 letras)			
3.- La segunda palabra del título de un cartucho con cierto saborcillo a hamburguesa americana. (10 letras)			
4.- Uno de los juegos más «fantásticos» de Mickey Mouse para Mega Drive, pero ¡ojo! escrito al revés (de derecha a izquierda, letra por letra). (8 letras)			
5.- El boton de la izquierda del pad se dice así en inglés: "_ _ _ _ button" (Preguntale a tu "teacher" si no lo sabes). (4 letras)			
6.- La sección de trucos mola mucho porque es de gran _ _ _ _ _ para no quedarte años en la misma pantalla. (5 letras)			
7.- Cuando compres un cartucho ten cuidado de que sea original, que no te den gato por _ _ _ _ _ _ (6 letras)			
8.- El E.C.T.S. es la feria de los videojuegos más importante de _ _ _ _ _ _ (y no es Gran Bretaña, es más grande, ni tampoco en el mundo, es más pequeña). (6 letras)			
9.- James Bond suele marcarse persecuciones bastante alucinantes en este vehículo acuático (que demuestra que tiene pelas por tubos) (4 letras)			
10.- Toe Jam está bien, pero Earl debería hacer una _ _ _ _ _ y adelgazar un poquito para que le queden mejor las bermudas. (5 letras)			
11.- Los delfines son los animales más inteligentes del mundo. Este debe serlo puesto que protagoniza uno de los últimos juegos de Sega. ¿Su nombre? (4 letras)			

GANADORES DEL CONCURSO Nº1

Roberto Martín ....Zaragoza
Roberto Bueno................Benicarló
Alvaro Sánchez ....Madrid
Antonio Carrasco...........Estepona
Oscar Agüera ....C. del Vallés
Miguel A.Sánchez.........Badalona
Alberto Hernández ....Romo
David Padin.......S. de Compostela

Jesús Fernández ....S. Fernando
Joaquín Reina ....S. F. de Llobregat
Antonio Joda...................Segorbe
Ignacio Serrano............Zaragoza
Adolfo Porras...................Madrid
José Fernández ....Leganés
Honorio Gómez ....S. .de Ribas
Oscar Cubero..............Barcelona

Rafel Abejón.....................Madrid
Jesús M. Cantón ....Barcelona
Marcos Fernández.........Barcelona
Roberto González. ....Valladolid
Juan P. Nieves ....Valladolid
Javier Asenjo ....Madrid
Francisco González...........Sevilla
Frederic A. Tomeo H. de Llobregat

Jose Mª Parrado.........M. Aljarafe
Roberto Barbeitio.........La Coruña
Ramón Moreira ....Porriño
Juan López ....P. de Mar
Erika Jabato ....Lérida
Nicolás Moreno ....Madrid
Daniel Sarrión ....Valencia
Juan B. Hernández. ....M. i Reixac

Jose J. Domínguez Luna.......Sevilla
Agustín Moreno ....T.de Ardoz
Antonio Ferrer ....Manacor
José Mi. Julian ....L. P.-Vila Seca
Edgar Jaría ....Barcelona
Jorge Díez ....Leganés
Pedro Sonsa ....Majadahonda
David Villalta.................Alcorcón

1- El concurso está dividido en 3 fases que están siendo publicadas en los números **1, 2 y 3 de TodoSega.**
2- En el concurso correspondiente al nº 1 se sortearon ante notario **200 juegos SEGA** divididos en **40 lotes de 5 juegos.** En el nº2 y en el nº3 se sortearán **150 juegos SEGA (30 lotes de 5 juegos)** en cada uno.
3- Los ganadores podrán elegir 5 títulos de entre **todo el catálogo actual de Sega** y para cualquiera de las consolas: Mega Drive, Master System o Game Gear.
4- Sólo podrán participar en el Sorteo de este mes (Nº3) los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el **15 de Mayo y el 15 de Junio de 1993.**
5- El sorteo correspondiente a este número (nº3) se celebrará ante notario en Madrid el 20 de Junio de 1993. Los ganadores serán publicados en el Nº5 de TodoSega.
6- El hecho de participar en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

CUPÓN DE RESPUESTAS

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
D.P.: .... **LOCALIDAD:** ....
PROVINCIA: .... **TELÉFONO:** ....
La Frase Oculta es: ....
....

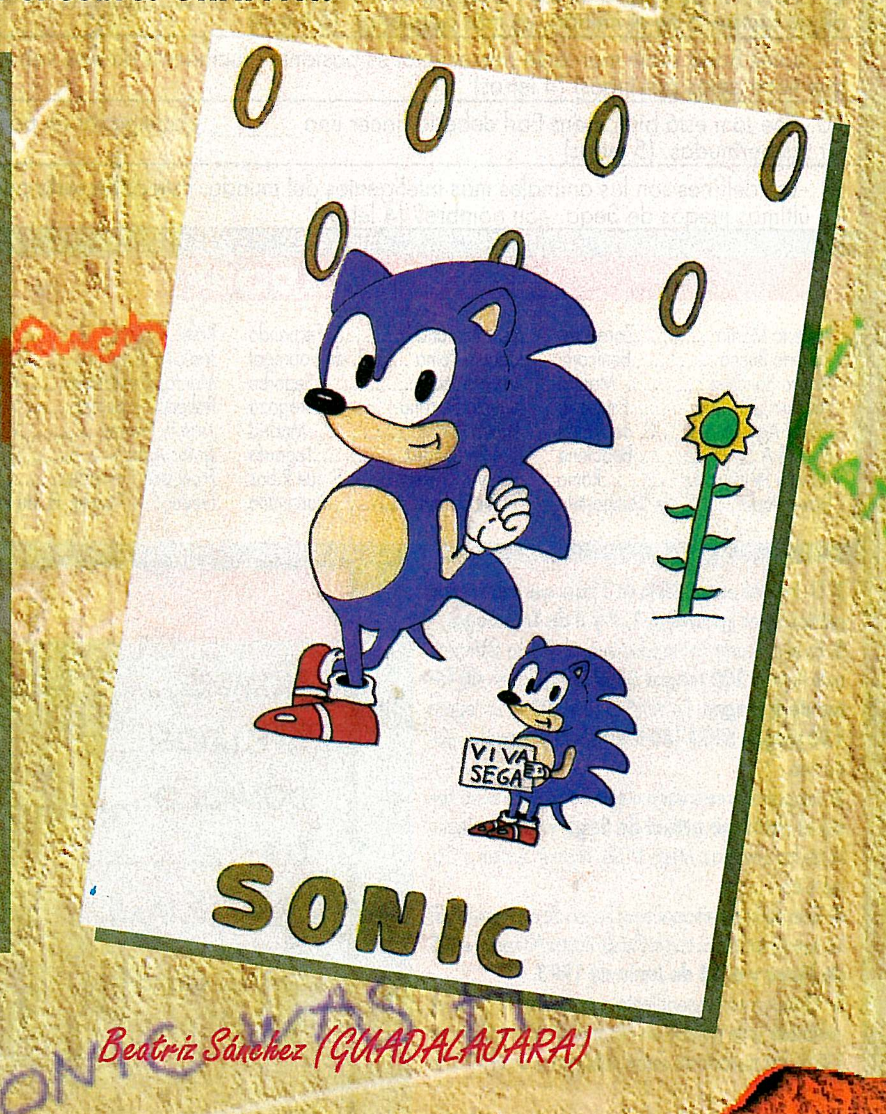
Si no quieres cortar demasiado la revista, puedes hacer una fotocopia de este Cupón de Respuestas, pero el Cupón Concurso Nº3 deberás recortarlo y será imprescindible para resultar premiado.



La suerte está echada y los dibujos de este mes han sido ya seleccionados. Ahora no nos queda más que felicitar a los ganadores por habernos enviado estas auténticas obras de arte y seguir animando al resto de participantes a que hagan todo lo posible por conseguir una de estas magníficas camisetas de TodoSega.
¡Ah, y recordad que en Sega hay muchos otros personajes además de Sonic!
Por último, os recordamos la dirección a la que debéis enviar vuestros dibujos, chistes, coplillas o lo que se os ocurra:
Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.



Beatriz Alvarez (BARCELONA)



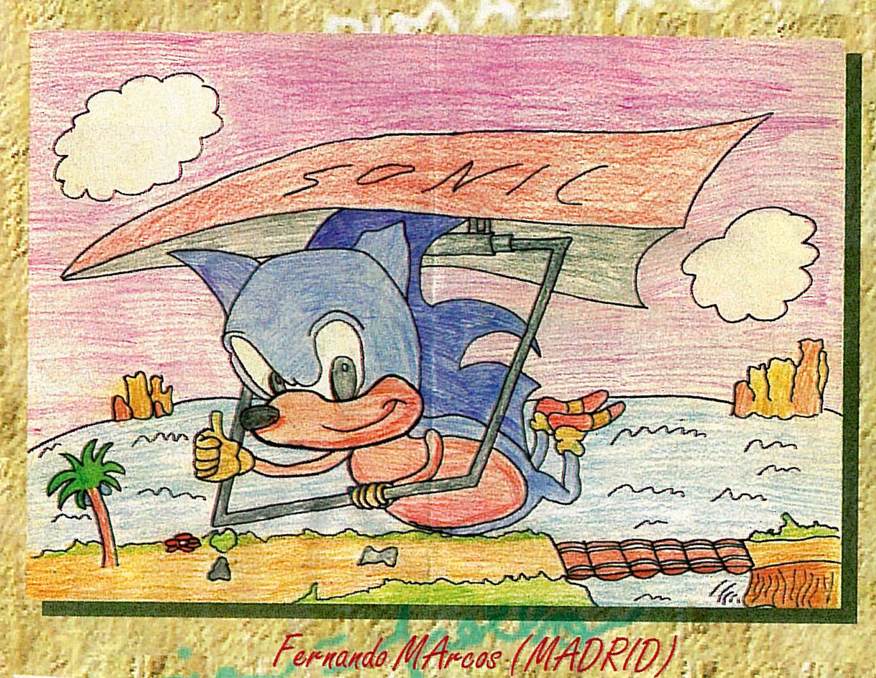
Beatriz Sánchez (GUADALAJARA)



Fco. José (MADRID)



Javier García (BARCELONA)



Fernando MArcos (MADRID)



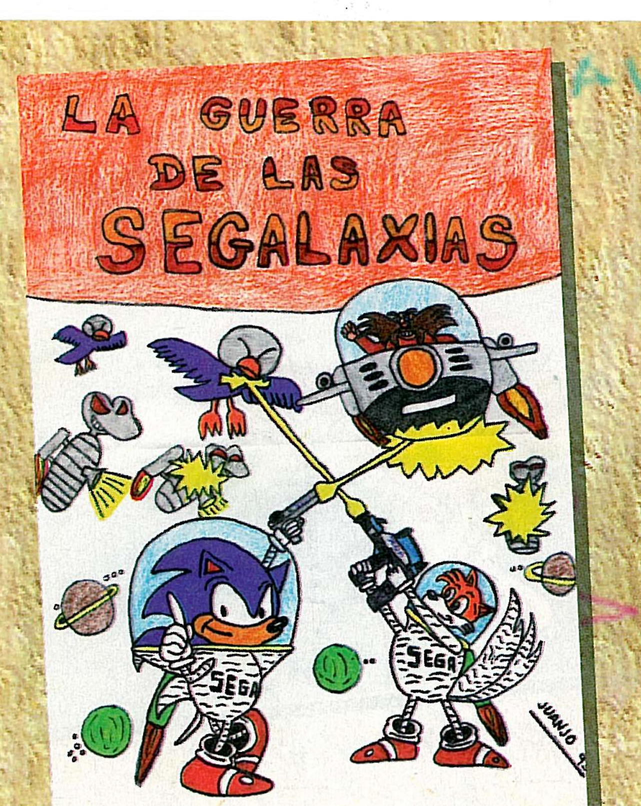
Patricia Torres (MADRDI)



Alberto Martinez (MADRID)



Ruth Rodriguez (BARCELONA)



Juán J. Alvarez (BARCELONA)



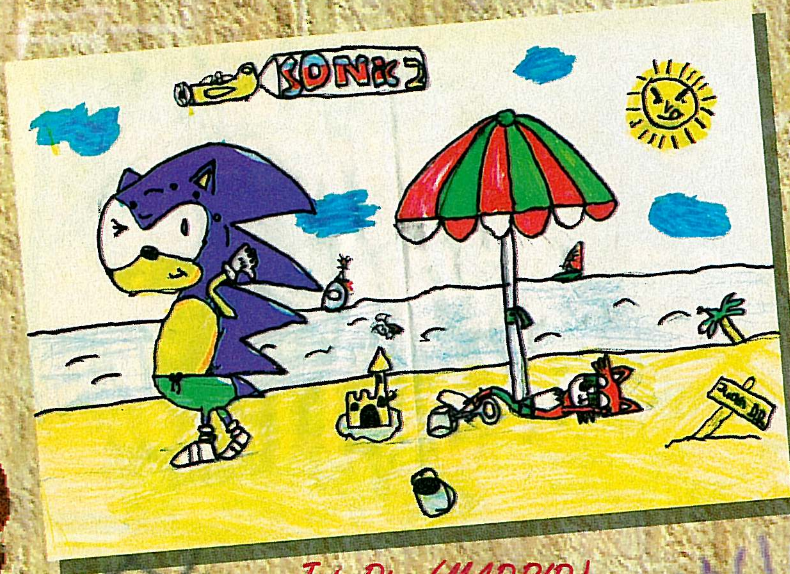
David Marín (BARCELONA)



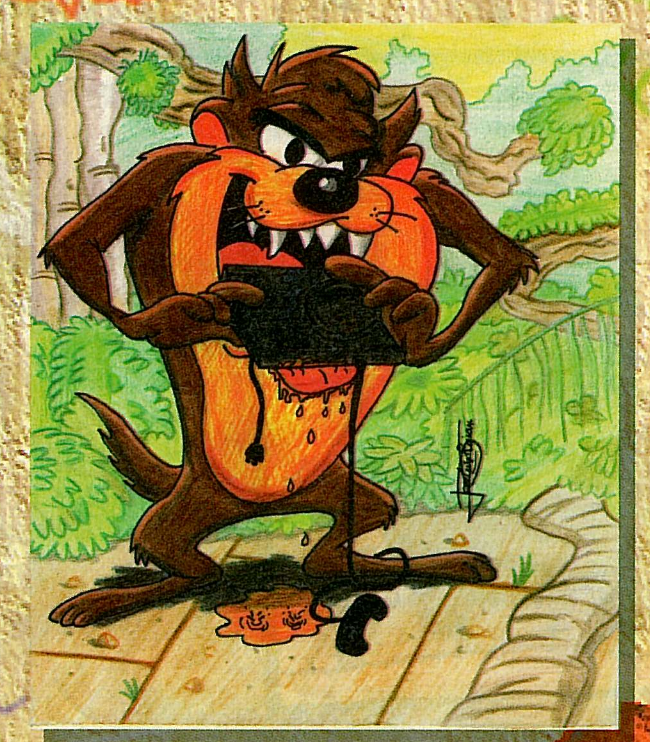
Sergio Sin (MADRID)



Eva Richarte (BARCELONA)



Juán Diaz (MADRID)



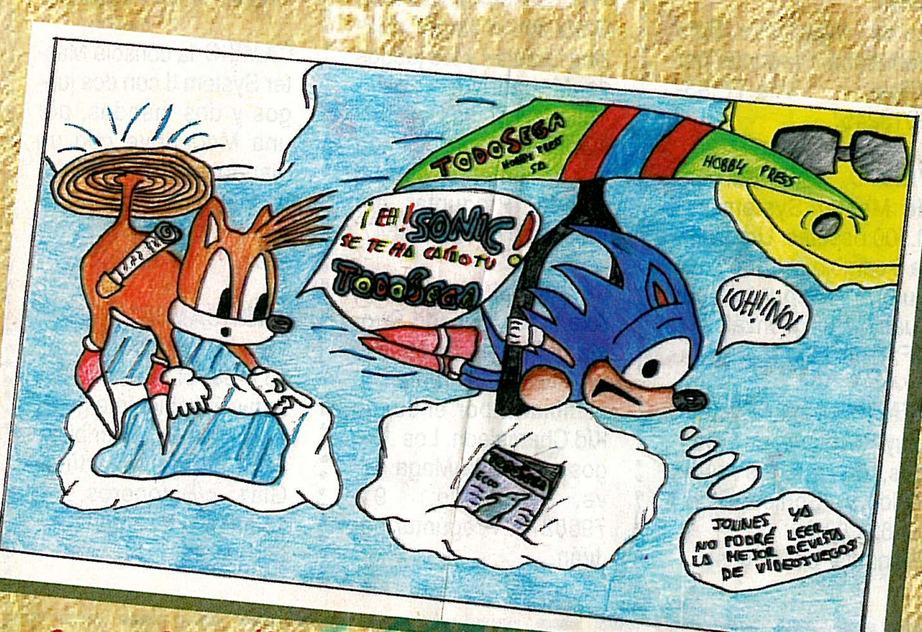
Jose Luis Ruiz (BARCELONA)



Juan A. García (MADRID)



Paco González (BARCELONA)



Santiago Durán (BARCELONA)



Eduardo Huerta (VALENCIA)



Joaquín Rojas (MADRID)

"Quién la sigue, la consigue" o "quién se arriesga, gana". Aplicaos el cuento o cualquier otro refrán que vaya al caso, porque cientos de camisetas están en nuestras manos esperando a ser regaladas en los próximos números. No nos negaréis lo que mola vestir una camiseta de Sonic. Pues, ánimo, que esperamos impacientes vuestras cartas.



SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

Venta

VENDO Mega Drive con 5 juegos: «Gain Ground» por 10.000 pesetas. Sólo Barcelona. Llamar tardes de 15:30 a 21:00 horas. Preguntar por José Manuel.TF:93-3757581.

VENDO juegos de Master System II: «Shadow of the Beast», «Rastan», «Shadow Dancer», «Double Dragon», «Astérix» y otros. También vendo juegos de Super Nintendo. Preguntar por Damián Fernandez. TIF:93-6752839.

VENDO Master System II con 4 juegos y dos control pad, por 17.500 pesetas. ¡¡NEGOCIABLES!! También la vendo sin juegos. Preguntar por Eduardo.TF:91-5307892. Sólo Madrid.

VENDO Master System II con 5 juegos, seminueva, por 24.000 pesetas. Los interesados llamar al TF:91-6165721. Sólo para Madrid y periféricos. Precio real 44.000 pesetas. Preguntar por Jose Carlos.

VENDO Mega Drive con 5 juegos. Sólo Madrid. Precio 30.000 pesetas. Preguntar por Julio Menéndez.TF:91-7173675. Llamar en horas de comida.

VENDO 3 juegos para Master System II: «Sonic», «Out Run» y «Europa Hang On». Todo por 7.000 pesetas. Cada uno por 2.500 pesetas. Preguntar por Víctor.TF:91-4620668.

VENDO juegos de Master System II: «Transbot» y «Black Belt». Los dos por 2.000 pesetas ó uno por 1.000 pesetas. Preguntar por David Díaz. Sólo para Leganés y alrededores.TF:91-6944654.

VENDO el «Flash Back» y el «Agassi Tennis» en formato de Mega Drive americano y japonés. Están sin usar y sólo son compatibles con esos sistemas. Llamar al TF:91-7174731. Preguntar por Adolfo Torres.

VENDO los juegos: «Welmaster» y «Mystic Defender» por 6.000 pesetas. Es de Mega Drive. Sólo Barcelona. Preguntar por Kilian Vila.TF:93-2013245.

VENDO «Afterburner» de Master System por 3.500 pesetas. Urge venta ó cambio por otro cualquiera. Preguntar por Juan Carlos González. TF:91-6416311.

VENDO Master System. Muy Poco uso, dos mandos, dos juegos «Alex Kidd» y «Sonic». Tfno.: 91-631 69 95. Preguntar por Alfonso.

Intercambio

CAMBIO el juego «Operation Worlf» de Master System y pistola Light Phaser, por dos juegos ó por el cartucho de «Pacmania». Preguntar por Miguel Angel. TF:91-3311428.

INTERCAMBIO la Turbo Grafx con el juego: «Blazing Lazers» y los juegos de Megadrive: «Toki», «Shadow of the Beast» y «Golden Axe», por una Super Nintendo con un mando. Preguntar por Valentín.TF:985-324647.

CAMBIO el juego Golden Axe II por el juego Streets of RageII. Lo cambio en Madrid. Tambien lo cambiaria por el Juego Kid Chameleon. Los Juegos son de la Mega drive. Teléfono: 91-7968272. Preguntar por Juán.

INTERCAMBIO los juegos de Mega Drive: «Toki», «Golden Axe», «Shadow of the Beast» y «Taz-Mania», por el «Super Mónaco GP», «Ghouls and Ghost», «Desert Strike» y «Streets of Rage I y II». Preguntar por Valentín. TF:985-324647.

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Moonwalker» y «Phantasy Start 3», por el «Two Crude Dude» y el «Buster Douglas Boxing». El «Phantasy Start 3», vale 9.900 pesetas. Preguntar por Rafael. TF:954-212348.

CAMBIO la consola Master System II con dos juegos y dos mandos, por una Megadrive con un mando y un convertidor para Master. Sólo Málaga. Preguntar por Pablo Díaz. TF:95-2275622.

INTERCAMBIO el juego «Sonic» por otro deportivo o por el «Batman Return». También me gusta el «Sonic 2». Escribir a: Jose Angel Martínez Glez. c/Batoneros, 21. 13300-Valdepeñas- (Ciudad Real).

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... *LOCALIDAD* .... *PROVINCIA* .... *TLF* ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

SEGUNDAMANO

CAMBIO el «Gynoug» y «James Buster Douglas Boxing» por el «Mónaco GP», «Lotus», «Budokan», «Side Pocket» ó «F-22 Interceptor». Preguntar por David. TF:926-230097.

INTERCAMBIO Master System II con cuatro juegos y control pad, por Mega Drive, al ser posible con algún juego. Preguntar por Javier u Oscar. TF:967-180907.

INTERCAMBIO videojuego «Golden Axe» por el videojuego «European Club Soccer». Los dos de la Megadrive. Preguntar por David Otero. TF:93-3818318.

INTERCAMBIO Master System II con dos pads y dos juegos, por la Game Gear con uno ó dos juegos. Preguntar por Nico. TF:977-695571.

Varios

VENDO o CAMBIO juegos de Master System II. Preguntar por Rubén Martín.TF:91-5213790.

QUIERO formar un club para Sega desde cualquier localidad. También vendo juegos de ordenador Spectrum. Tengo 55 a 390, 585 y hay uno por 1599, sólo de C.R. Preguntar por Luis Manuel. TF:926-228323.

VENDO O CAMBIO Game Gear con el «Sonic», «Castle of Illusion», Lupa y Alimentador a la Red. La cambio por la Mega Drive ó la vendo por 20.000 pesetas. Preguntar por Josep Soler. TF:93-8584021.

VENDO O CAMBIO el «Super Mónaco GP II» de Master System y el «Dragon Crystal» para Game Gear. Los vendo por 9.500 pesetas (los dos). Preguntar por Fran. TF:954-344670.

VENDO O CAMBIO un juego para Mega Drive: «Super Wrestlin Manía». Cambio sólo por los juegos: «Fatal Fury» ó «Capitán América».Preguntar por Iván Berges. TF:976-852092 ó 867983.

VENDO O CAMBIO juegos de Mega Drive: «World of Illusion», «Mario Lemieux Hockey», «Last Battle», etc. Interesados llamar al TF:971-268485. Preguntar por Fernando ó Alberto.

VENDO O CAMBIO el juego: «F22 Interceptor» para Mega Drive.TF:943-553353. Preguntar por Unai.

VENDO O CAMBIO consola Atari 2600 de 160 juegos, por cualquier juego de Mega Drive, excepto el «Sonic» y el «Sonic II». Preguntar por Cayuela. TF: 955-550674.

VENDO O CAMBIO los juegos: «Shadow Dancer», «Super Wrestlemania» ó «Ghouls'n Ghosts» para Megadrive, por «Terminator 2» ó «Thunder Force IV». Preguntar por Sole.TF:93-7862078.

HOLA CONSOLEGAS, hize una apuesta a que ganaba el «Sonic». LLamad para dar vuestros votos. TF:981-561961. Preguntar por Víctor.
¡¡AH!! podéis votar por: «Sonic», «Astérix» ó «Lemmings», entre todos sortearé 20 camisetas del Xacobeo 93.
Gracias.

Clubs

ME GUSTARIA intercambiar trucos de cualquier consola. TF:93-2123798. Preguntar por Jordi Molins (hijo). Y si no estoy preguntar por Beto López.

SI QUIERES conseguir lo más alucinante para Mega Drive, tendrás que escribirnos ó llamarnos, para averiguarlo. Seguro que te interesa. ¿A qué esperas?. Club Magic Drive, apartado de correos, 289. 28300-Aranjuez-(Madrid).TF:91-8911904.

QUEREMOS montar un club para cambiar juegos de Master System. Tenemos: «Sonic 2», «Super Kick Off» etc... Preguntar por Julio Negueruela y Jose a. Rellán.TF:987-404503.

SOMOS dos chicos de 12 y 13 años. Vivimos en Vigo. Queremos formar el club MEGAGEAR, con consolegas de Mega Drive y Game Gear. Interesados llamar al TF:986-205997. Preguntar por Jose Manuel.

SI QUEREIS formar un club de Mega Drive, para cambiar juegos ó trucos, llamad al TF:91-4077995. Preguntar por Rubén. El club se llama Mega Friends.

HEMOS FORMADO un club. Si eres un Super Adicto de la Master, apúntate a «ATOMIC SOFT».
Tenemos toda clase de información. Si puede ser alrededores de Tarragona.LLamad sábados por la mañana. TF:977-666167. Preguntar por Miguel Angel.

ME GUSTARIA formar un club de trucos para Mega Drive, Game Gear y Master System 2. Preguntar por Jose Manuel.TF:96-3526521. Sólo sábados y domingos.

ME GUSTARÍA formar un club de Mega Drive y Master System 2, para cambiar trucos. Preguntar por Lambert Comas. TF:972-366071. El nombre del club lo decidiremos.

SOMOS un par de chicos que desearíamos formar un club de Sega, de cualquier consola Sega. Llamar al TF:96-5856179. Preguntar por Raúl.

CLUB de usuarios de consolas y PC, exigencia e inteligencia. Hobby Fox y HWH. Sólo para personas no infantiles, cuentan las preferencias personales y las consolas nuevas. Super Nintendo, Megadrive, Master System...
Preguntar por Jose Manuel. TF:968-632177.

Compra

ME GUSTARÍA comprar el juego «Joe Montana 3» por 2.600 pesetas ó «Alien 3» de 3.000 a 4.000 pesetas. Es para la consola Mega Drive.
Preguntar por Joaquín Rubio.TF:93-7181871.

COMPRO juegos de Master System II, que no pasen de las 3.500 pesetas. «Astérix», «Thunder Blade», «Shinobi», «Alien 3», «Predator 2» y«Spiderman» en buenas condiciones.
Preguntar por Juan José. TF:93-8467428.

COMPRO juego de Mega Drive a 3.500 pesetas. El juego es «Star Control». Mi teléfono es el 91-7428696. Preguntar por Alberto.

COMPRO juegos para Master System II, que no pasen de 3.000 pesetas. Sólo estos dos: «Out Run» y «Sonic 2». Preguntar por Francisco Escobar.TF:911-436053.

COMPRO juego «Street of Rage» de Master System II. Preguntar por Félix Alberto. TF:983-477376.

COMPRO juegos de Megadrive y Game Gear a consoleros del todo el país, que no sean muy caros.
Preguntar por José Mª. TF:952-181518.

COMPRO videojuegos: «Astérix» y «Chase HQ» entre otros. En versión Master System, que no pasen de 3.500 pesetas. Escribir a: Angel Antonio Denche de Vera, c/Alcalde de Manuel Barela. 15142-Arteijo- (La Coruña).

COMPRO Game Gear ó Game Boy con un juego bueno.
Todo en perfectas condiciones, por menos de 10.000 pesetas. Sólo en Barcelona.
Preguntar por Eduard. TF:93-4271218.

COMPRO juegos de Master System II, por un máximo de 3.000 pesetas y sólo a los chicos/as de Cataluña.
Llamar de lunes a viernes a las 19:00 horas. Preguntar por Jonathan. TF:93-4315912.

ME GUSTARIA comprar por un precio más bien barato, el juego «Prince of Persia» para Game Gear.
Preguntar por Cristina. TF:91-8890905.

PREMIÈRE

De otra cosa no habremos hablado en este número, pero de cartuchos que van a venir... Pero como aún se nos había quedado alguno que otro en el tintero, aquí van tres títulos que ¡ya! van a romper en sus respectivas máquinas. Por cierto, como podréis comprobar, el deporte sigue siendo protagonista indiscutible del tema consolero...



SPIDERMAN

EL REGRESO DEL HOMBRE ARAÑA

★ Consola: Game Gear ★ Compañía: Acclaim ★ Tipo de juego: plataformas.
★ Megas: 2 ★ Jugadores: 1 ★ Niveles de dificultad: 0 ★ Continuaciones:2









Después de una larga espera, **las aventuras de este Superhéroe del cómic** han sido llevadas por el equipo de programación **Flying Edge** a la pantalla de nuestras **Game Gear.**

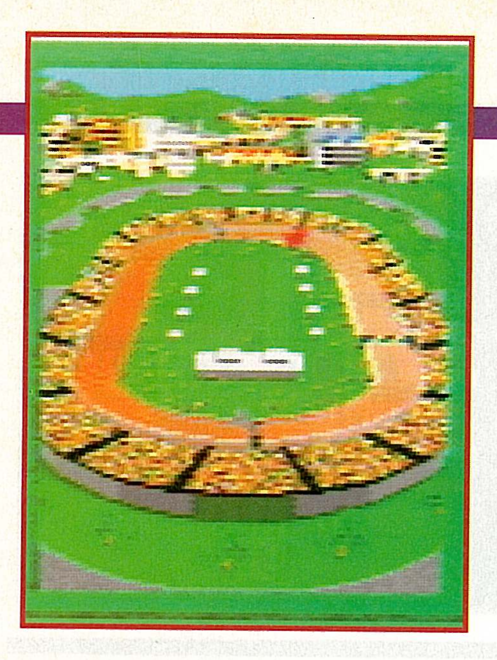
El bueno de Spiderman, tendrá que emplear aquí **todas sus arácnidas artes** para hacer frente a esta nueva y difícil prueba que le deparan los servidores del Mal.

La historia va de los siguiente. La Tierra vive días felices desde que Spiderman derrotara al ambicioso **Dr. Octopus.** Pero, aunque nadie parezca recordarlo, el malvado Doctor **juró volver y tomarse cumplida venganza,** y en esta promesa ha empleado todos sus esfuerzos durante los últimos años.

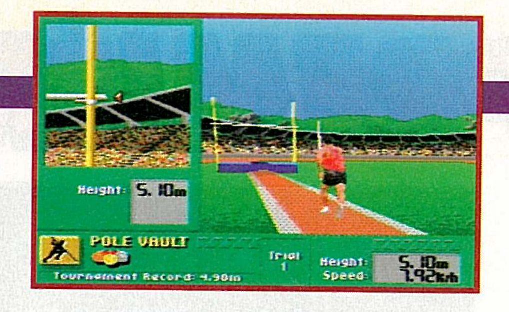
Buen conocedor de su inferioridad frente a Spiderman, el Dr. Octopus **ha reunido a lo más florido de los villanos** y potenciado sus demoledoras armas hasta lograr que los **Seis Sinietros** sean el grupo más terrorífico del Universo. Ya núnca olvidaréis sus nombres: **Electro, Sandman, Mysterio, Vulture, Hobgoblin y Doc Ock.** Seis monstruos, todo un reto, incluso para un Superhéroe.

En el próximo número, todo lo que queréis saber acerca de este prometedor título que, además, lleva impreso el prestigioso sello de Acclaim.













SUMMER CHALLENGE

EL ESPÍRITU DE BARCELONA

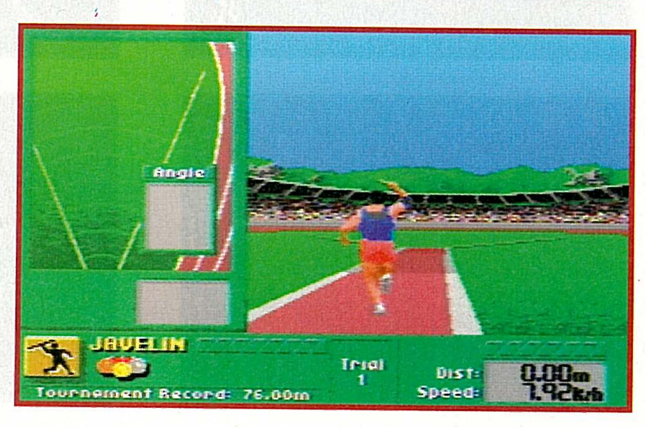
★ Consola: Mega Drive ★ Compañía: Accolade ★ Tipo: Deportivo .
★ Megas: 8 ★ Jugadores: 1 a 4 ★ Niveles de dificultad: 1 ★ Continuaciones: infinitas

Ya está aquí. El que puede ser **el cartucho deportivo definitivo** está a punto de aterrizar en vuestras consolas.

Se trata de **un simulador olímpico** que convertirá en simples anécdotas lo que antes eran dioses del género. Si conserváis algún video de Barcelona 92, repasadlo hasta la saciedad porque muchísmos de los deportes que pudimos contemplar el verano pasado han sido encerrados en los chips de este soberbio cartucho. **Hípica, salto de altura, jabalina, pértiga, ciclismo, tiro con arco...**¡buff! una autentica pasada.

Si **Accolade** sorprendió a medio mundo con su Winter Challenge, -que por cierto, no pudimos disfrutar en España-, no parece que abandonen su línea de simuladores rompedores. Para que vayáis abriendo boca atentos a lo siguiente. En primer lugar **tendréis la oportunidad de diseñar a vuestro atleta:** le daréis una cara, una nacionalidad y, por supuesto un nombre. En segundo lugar tenéis la siempre loable capacidad de **entrenar cada prueba** antes de entrar en competición.



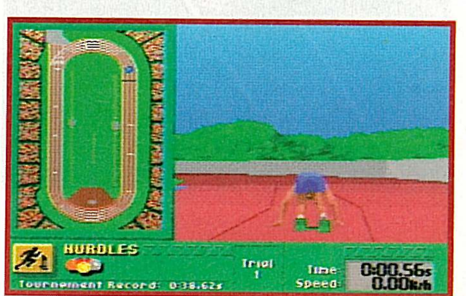


Podéis incluso participar en la olimpiada **seleccionando los deportes que más domines** y así ir subiendo de nivel y enfrentaros a los mejores en cada categoría.

Por último tendréis la increíble opción...**¡de examinarlo a fondo el mes que viene en Todosega!**



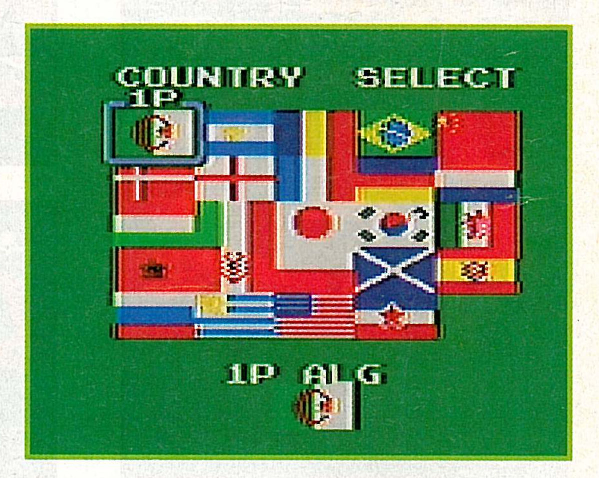












WORLD CUP SOCCER

LA EMOCIÓN DE LOS MUNDIALES

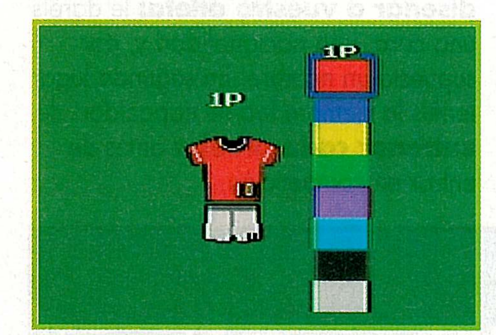
★ Consola: Game Gear ★ Compañía: Tengen-Domark ★ Tipo: Deportivo.
★ Megas: 2 ★ Jugadores: 1 ★ Niveles de dificultad: 2 ★ Continuaciones: Campeonato

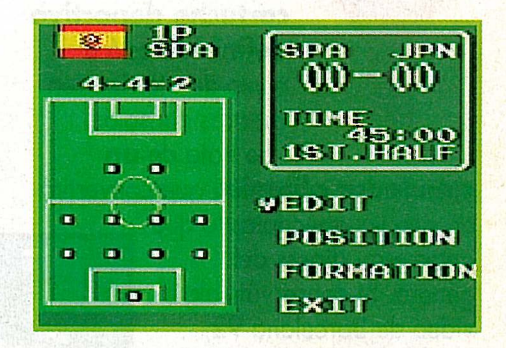
Los aficionados a los videojuegos deportivos **están de suerte.** La compañia **Tengen-Domac** acaba de **presentar su cartucho de fútbol para Game Gear** y podemos aseguraros que **es de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo.**

El escenario del juego no es otro que **los Mundiales de Futbol**, la competición de competiciones, donde se reúnen las selecciones más potentes del planeta. (No os preocupeis, porque a pesar de la dudosa labor de Javier Clemente, España también está presente).

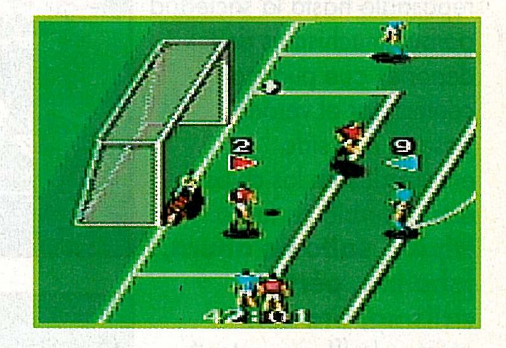
Dejándonos de bromas, os diremos que podréis elegir entre un amplio menú de opciones: equipo, formación, táctica, colores de vuestro equipo, etc. Despues sólo os queda disfrutar del noble deporte del balón **con una animación alucinante y unos disparos que quitan el hipo.**

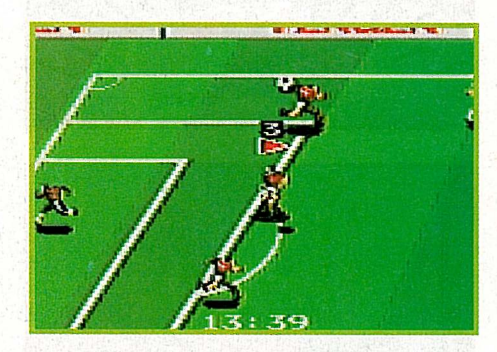
No lo olvidéis, este **puede ser el juego de futbol definitivo.** La solución, en el próximo número.

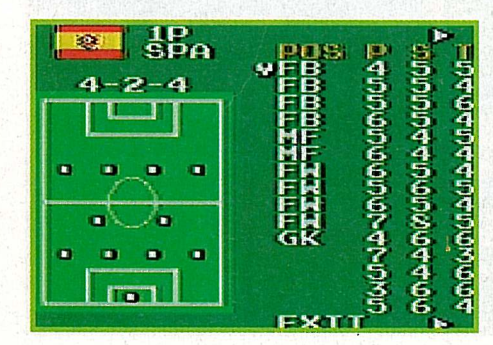








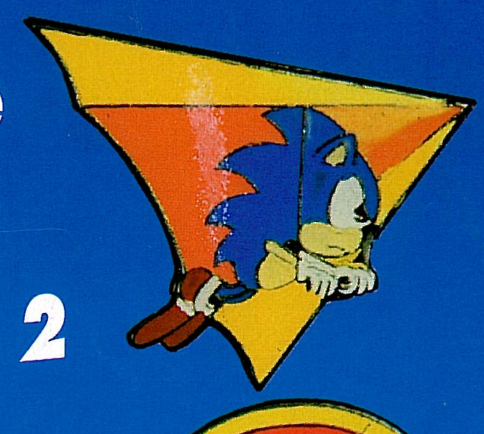


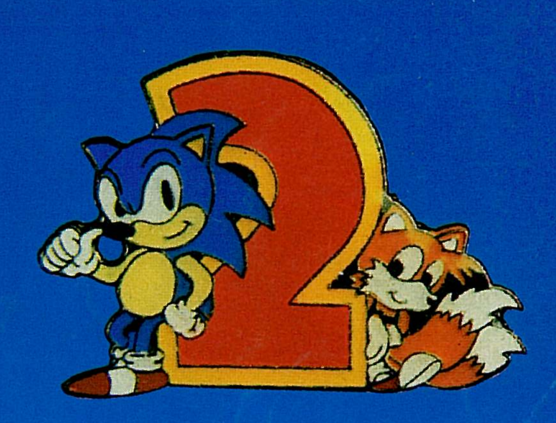


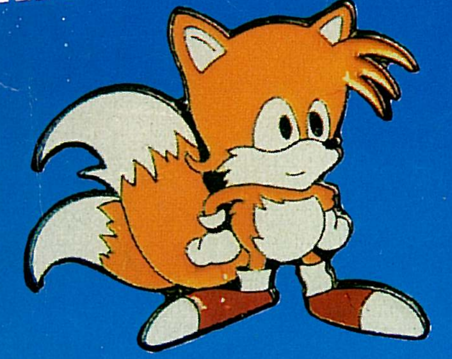


¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

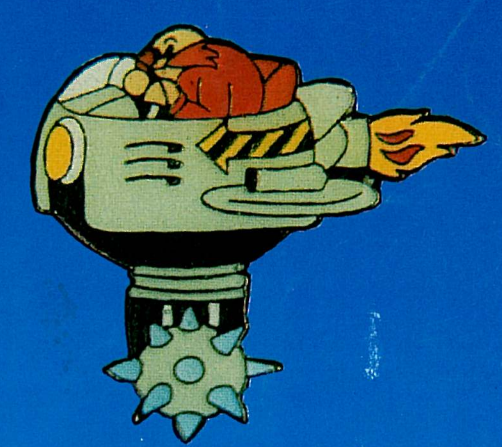
GRATIS
al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2













Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.



Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.


COOL SPOT
DISPONIBLE EN MEGA DRIVE
La última estrella de las plataformas buscándose la vida entre los diferentes niveles de dificultad.
Ponte las gafas de sol y recorre una pasada de ambientes en busca de unas preciosas fichas.
SPOT. ¡TODO UN FICHAJE!
Unitros
Sus gráficos te deslumbrarán. La realidad te persigue por alucinantes pantallas.
Pero recuerda...¡los cangrejos también se comen!.
SPOT, tu fichaje de lujo.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE